感谢名单

扫描： 睡神 丌dhx




Nisekoi
ANIME NEW TYPE

指环王·双塔

◆游戏中的BUG

在游戏中蓄力，并将魔法设定为回复魔法，在被敌人打死时，同时使用蓄力和魔法，便会处于无敌状态，不过此时不能拾道具，也不可以过关。

◆隐藏人物

在用两人通关之后，就可以在联机模式中使用矮人战士吉姆利了。

◆艺术品的秘密

在游戏中有八件艺术品，虽然我已用五人全部通关，但还是没有找全，只找到了五件，分别是地下城的白玲之书；淑女林下方的短树里的剑的碎片；弗罗多与众人失散后的某个版图(双塔部分以前的那几版)，有一个隐藏的狼穴，那里有一件(随机)与甘道夫重逢时的那版的上方，有隐藏版面，那里有一件星之灯，阿拉贡在双塔中的第一版中会在短树中找到角。

——山东 耿仲轲

怪物公司

◆全关卡密码(从上向下,从左往右)

5MB2VP	V6D77J
4RB231	K!D!9J
RZB!78	P9F2DJ
MZC2B1	49YIXY
S2W2V9	K!F95D
F6W139	O9G1BS
J!C97C	59Z2UZ
K!C!9H	89Z23!
Z9D2BQ	89Z27F
59X2VX	K!G!9L
J!X23K	K!G!!M

——长春 LENY

死亡弹珠台

◆隐藏模式

1、输入DONTN33DNGN3Y “BOSS MOOE”出现。
2、输入OP3NSNDT35T “SOVND TEST”出现。
3、输入MOV13PL353NT “MOVIE TEST”出现。

——汕头 海鹏

超级街霸方块2

◆秘技隐藏人物出现法

隐藏人物：

豪鬼：将方格移至MORRIGAN处，按住SELECT输入↓、↓、↓、←、←、←A。

丹：

将方格移至MORRIGAN处←、←、←、↓、↓、↓A。

DEVILOT：

将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT输入←、←、←、↓、↓、↓等时间到10的时候按A。

纸符：

将方格移到MORRIGAN处，按紧SELEC再移到HSIEN KO处按A。

ANITA：

将方格移至MORRIGAN处，按紧SELECT再移到DONOVAN处按A。

◆解封法

豪鬼：L+B
DAN：L+R+B
DEVILOT：R+B

——广东 赖志毅

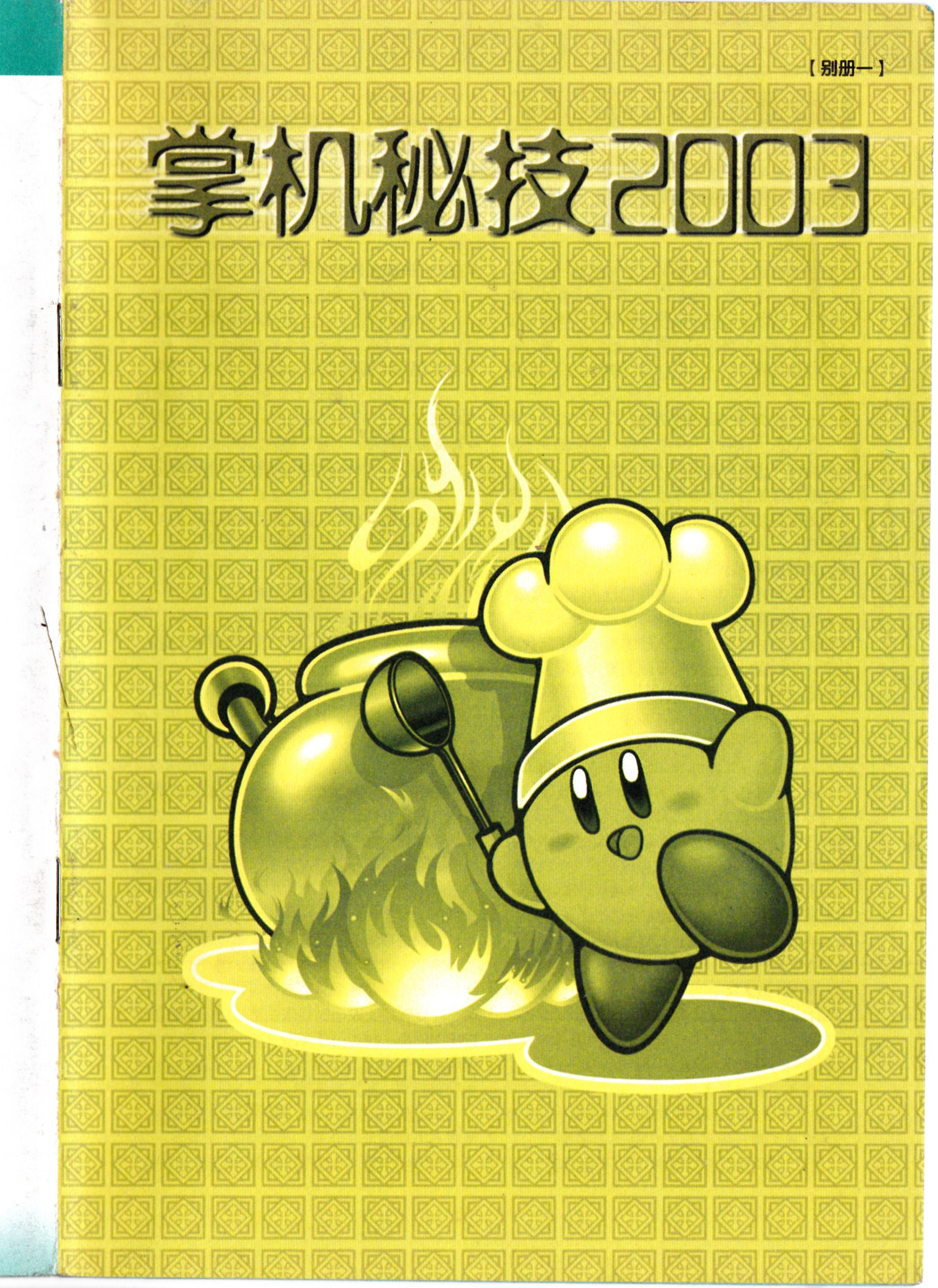
实况足球A

◆无赖进球大法

在玩GBA版的实况足球时，比赛快结束了还落后一分，一时失落就在中场(中场是指在球场的中心)开了一个大脚，只见球高高的飞起来，到了禁区就落了下来，守门员上去扑球，就在这时奇迹发生了，球落地后高高弹起，而守门员正好卧倒，球就这样弹进空无一人把守的大门。从此以后用此方法一场比赛进二三十个球不成问题，每场比赛多人上演帽子戏法！

但这条秘技也有弊端，有时候虽然弹过守门员但有时后面有后守，被后守挡了出来，这种情况十分少见，十次差不多出现一次，有时我方前峰上去碍事，把球截了下来，解决方法是让前峰上去铲守门员让他红牌下去得了，还有这条秘技不适用于日本、韩国这些“歪脚”级球队。射门地点不是只在中场射就行，位置是在我方半场的半圆里。

——长春 任翔



塞尔达传说 神之三角力量＆四神剑

◆隐藏迷宫

把“神々のトライフォース”和“4つの剑”都通关，在里世界的金字塔里就会出现“4つの剑の神殿”，把这个迷宫也打通后就能看到特别的结束画面了。

◆巧用飞来器

先掷出飞来器，然后马上打开道具菜单，换成铲子，这样就能远距离使用铲子了。当然这种通过飞来器远距离使用的铲子只能挖地，其它没什么功能。而且个人觉得红色飞来器用这招比较方便。

◆おうごんのハチ的入手方法

在光之世界的“ハイリア湖”附近有一个妖精的洞窟（也就是能拿到冰仗的地方）。撞击洞中的妖精像就会飞出おうごんのハチ，用虫网抓住以后放在瓶中，既能在战斗中使用，又能卖个好价钱。

◆大回转斩的入手方法

“4つの剑”中收集到10枚以上勇者的奖章，在得到飞马靴后，同“神々のトライフォース”中的“まよいの森”东侧入口的樵夫对话就会被问及十个问题，问题的答案就是要用虫网抓住10种他提出的东西：

1.鸡，用虫网抓住鸡就可以了。

2.螃蟹，用虫网抓住螃蟹即可。

3.20颗红宝石，打倒敌人网住红宝石即可。

4.鱼，打开位于草原寺庙的水闸，捕获在外的鱼就可以了。

5.オクタバルーン，用剑打倒ハイリア湖南面气球形状的敌人后用网捕获。

6.史莱姆，樵夫家南面有一种破坏小草的敌人，用魔法粉末撒在它们身上就能把它们变成史莱姆，然后再捕获。拿着まよいの森里的一种蘑菇，到魔法屋后就能制造出魔法粉末了。

7.松鼠，在まよいの森中有マスターソード(尊者之剑)的地方捕获松鼠。

8.冒牌マスターソード，在水中抓住冒牌マスターソード即可。

9.苹果，撞落苹果后网住。

10.ノモス，用魔法粉末把まよいの森一种名为パズブロブ的怪物变成ノモス，然后网住。

所有十个问题都答对后就能得到“大回转斩り”。

◆伸出钩链攻击

1.得到マスターソード后,装备フックショット。

2.红心满的状态下同时按下AB两键。

◆说话树投掷炸弹

在黑暗世界的はぐれ者的村子和林克的家附近的森林，与说话树说完话以后，树就会开始扔炸弹。

◆盖上坛子阻挡对手

1.在《4柄剑》中,举起坛子向其他的玩家扔去。

2.被扔玩家的画面就会变暗，必须有人将盖在他头上的坛子拿掉画面才会变亮。

◆在《4支剑》中使用マスターソード

在《众神》中得到マスターソード之后再玩《4支剑》。

◆林克做出高呼“万岁”的POSE

1.去位于ヘラ塔右侧的黑暗世界的扭曲点。

2.举着地面上的岩石从崖上跳下去，林克就会一直保持着举手姿势，看起来就像在高呼万岁一样。

◆惹冶炼屋老板生气

用大锤猛砸冶炼屋老板铸的剑。

◆在瞬间看见地板

在无法看见地板的场所，使用エーテル魔法，就可以在一瞬间看见地面。

◆使用捕虫鸟网弹开魔法弹

在装备有虫トリアミ（捕虫鸟网）时与アグニム战斗，就可以弹开魔法弹。

◆自动楼梯

在有楼梯的房间内放置炸弹，爆炸的同时楼梯就会自动升起。

◆地板即使崩落，林克也不会掉下去。

如果站在地板已经崩塌的地方，只要继续推墙壁就不会掉下去。但是一旦停止推墙壁，林克就会马上掉下去。

◆从打倒的敌人身上高几率得到魔法罐子

将敌人用冰箭冻住，然后以大锤击之。

◆使用钩链变成无敌

在受到敌人攻击时使用钩链。由于在链子钩伸出的时候，林克处于无敌状态，所以可以不会受到任何伤害。

◆同时给两个敌人以伤害。

举起被冰冻的敌人向其他敌人的身上投掷出去。

◆在占卜屋恢复红心

付30个宝石给占卜屋,占卜结束后红心就会补满。

◆在隐藏的洞穴恢复红心

在情报屋里的隐藏洞穴中，只要付20个宝石探听情报心就可以完全恢复。

◆在药局用タダ恢复心

在魔女的药局里和魔女谈话，喝下红色的药水，心就会恢复。

◆和老爷爷说话恢复心

在光明世界的ヘブラ山，每次和给林克マジカルミラー的老爷爷说话便会恢复红心。

◆完全恢复魔法值

用身体去撞カカリコ村村北的一棵树，每撞一次就会出现一个魔法壶，多重复几次就可以恢复魔法力了。

◆鸡能够变身为人并与林克对话。

对鸡施以魔法粉就会变身成人类，还可以与林克对话，而谈话内容则会根据场所各不相同。

◆被鸡袭击

1.连续攻击鸡。

2.之后就会有大批的鸡飞过来攻击林克。

◆从トッポ身上得到道具

1.要是トッポ（从草丛中窜出的敌人）出现的话，就将トッポ脚下的草用剑削掉。

2.和着地失败的老鼠谈话。不过如果不是在アグニム战之前，トッポ是不会出现的。

◆练成大范围伤害攻击的“下突き”

1.在玩《4柄剑》时，取得“はねマント（羽毛披风）”并装备。

2.跳起的同时按下B键。这一招儿最大魅力就是可以大范围攻击，用来攻击移动缓慢的敌人非常方便。

◆从トホホ身上拿回被夺走的宝石。

要是不想与トホホ缠斗的话，可以躲进树干中等狭窄的地方暂时躲避。然后只要撞击墙壁就可以得到被夺走的宝石。

◆在妖精泉提升武器能量

将飞镖和盾等道具投入妖精泉。这样，武器和防具的能力就会得到提升。而把空瓶扔进去的话就会变成绿色药草。

SONIC ADVANCE

◆让提欧斯跟在索尼克后边

在人物选择画面，输入上、右、下、右、L、右、R、右、A，用索尼克开始游戏。

◆出现隐藏场景“エクストラゾーン(追加地带)”

1.收集齐全部7枚カオスエメラルド（混沌绿宝石）。

2.全部4个角色均打穿最终地带。

3.在满足1和2的条件的基础上，用改进的索尼克打穿最终地带。

SONIC ADVANCE2

◆特别版面的出现条件

用全部人物打通最终版面后，再用索尼克收集7颗“カオスエメラルド”并打通最终版面，就会出现特别版面了。

◆チャオのプチガーデン的出现条件

收集7颗“カオスエメラルド”并打通最终版面。

◆サウンドテスト的出现条件

任意两人收集到7颗“カオスエメラルド”，通关画面结束后出现。

◆ボス战タイムアタック的出现条件

任意三人收集到7颗“カオスエメラルド”，通关画面结束后出现。

◆エミ－的出现条件

任意四人收集到7颗“カオスエメラルド”，通关画面结束后出现。

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

◆简易无限金钱法

这个办法只能到第五章以后才能使用。在ロンダキア大陆的港口商店内，买一种名叫“トラマナのつえ”的武器，买入价为200G，而奇怪的是卖出价竟然是250G，如此买进卖出，就能一直赚取金钱了。此法只在这个店里有用，其它地方不行。

真·女神转生

◆通关后的特典

游戏通关后，就会出现MUSIC和EXCHANGE两个选项。

◆DICTIONARY出现条件

在游戏中，从STEVEN手中得到“デビルアナライズ”就行了。

中央大陆战记II

◆隐藏命令

游戏通关后，在标题画面中输入以下命令：☆L，L，R，R，上，下，上，下，左，左，R，R，右，右，左，上，START

成功后会发出一个响声，可以得到“ディアブロタイガー、サイクロプス壹式、サイクロプス贰式、ゾイドコアＤＴ、ゾイドコアＣＲ”这几个强力机体的制造图和制造部件。

☆R，R，L，L，下，上，下，上，右，右，L，L，左，左，右，下，START

成功后也能听到响声，可得到“キングゴジュラス、ギルベイダー、ゾイドコアＫＧ、ゾイドコアＧＶ”这几个超强机体的制造图和部件。

这两个命令可以多次输入，当然也可以多次得到上级机体的制造图和部件。

◆用Deck指令命令解除规则限制

用デッキ指令进行换乘。在战斗中使用“換り乗え”指令换乘机体的时候，规则和尺寸是没有限制的。利用这一点，反复操作“作战会议”“换乘”两项指令，就可以将本来无法编队XL4级4机进行编队。因为这是个利用bug的小技巧，所以也可能会出现不能使用的情况。

召唤之夜 铸剑物语

◆通关后的特典

☆通关一次后，就可以进入地下迷宫51层到100层了。这50层中有很多稀有的锻造秘传和宝物，与此相应的，怪物能力都很强，不好好对付极有可能命丧于此。

☆通关后和竞技场入口处的工作人员对话就能参加新的挑战赛，根据打败对手时间的长短分别能拿到以下道具：

1分30秒以内：“魔矿石”3个

2分钟以内，切更新自己最好记录：救急セット

2分30秒以内：未收集到的“秘传”

3分钟以内：魔矿石

超过指定时间：マッチ箱

☆更换强力护卫兽

通关后，可以来到49层右侧的门进入50层那个把护卫兽变成武器的房间，在里面可以交换到强力护卫兽キュハイラ。它所有魔法都为10，而且可以打造所有类别的魔法武器。

◆“ナックル３０”的取得方法。

武器“ナックル３０”也就是“ドクロナックル”的取得方法比较麻烦。首先把地下迷宫包括隐藏的50层到100层中所有的木箱和木桶砸坏，这样就能通过发光的圆盘传送出地下迷宫了，就此也能得到“ナックル３０”。

◆完成全部的[召唤兽图鉴]得到秘传

将[召唤兽图鉴]全部完成后与工城的负责人谈话，就可以得到“羽毛アクス(LV.52)”。用魔矿石将羽毛アクス强化以后还可以做成“翼ゲイル（风属性LV.54）”。

◆在御前比赛战斗中得到秘传

在2分30秒内击倒比武场上的对手。每打倒一人，就可以得到对手的固有武器密传。不过假如已经有了相同的密传，就不会再得到了。在比武场里可以得到以下11个密传：チェベス之剑、サナレ之剑、ケノン之斧、バリラ之枪、ウレクサ之枪、ウレクサ之枪改、真ウレクサ之枪、ラジィ之ナックル、ハリオ之ドリル、ルベ　テ之ドリル、铁球枪（使用魔矿石强化后可以变成バリバリ铁球枪）。

洛克人ZERO 2

◆困难模式

有一次通关记录后，在选择重新游戏时一直按住L键不放，同时按A进入“はじめから”，就能启动困难模式。

◆图片鉴赏模式

有一次用困难模式通关的记录后，在选择重新游戏时一直按住R键不放，同时按A进入“はじめから”，图片鉴赏模式就会出现了。大家可以观看穿插在游戏中的CG。

恶魔城 晓月圆舞曲

◆隐藏模式

通关一次后，输入名字“NOSOUL”重新开始游戏的话，就会进入“无灵魂”模式，即除了剧情发展需要以外的一切灵魂都得不到。输入名字“NOUSE”的话，进入“无道具”状态，即在此模式下，游戏中不会得到道具。

◆隐藏人物“ユリウス”的使用方法

通关一次后，重新游戏时输入“JULIUS”，就能使用隐藏人物“ユリウス”了。

◆隐藏模式的追加条件

揭开古文书之谜，与真正的BOSS战斗后通关的话，就会出现隐藏模式“サウンドモード”与诸BOSS对战。

◆难易度的变更

揭开古文书之谜，与真正的BOSS战斗后通关的话，重新游戏时就可以选择难易度了。

◆困难模式游戏

通关一次后，第二次再玩就会发现游戏的难易度中追加了一个“HARD”模式。

◆继承道具和魂继续游戏。

1.通关一次并存档。

2.点击通关存档上的蝙蝠图像开始游戏。就可以继续使用上次游戏得到的道具和魂。不过，主角的等级是不能继承的，只能以一级的状态开始游戏。

恶魔城 月轮

输入密码调出隐藏模式

◆只要满足以下的条件并输入密码就可调出游戏中的隐藏模式。具体的条件、密码、隐藏模式名及内容如下。

以普通模式通关后，输入密码“FIREBALL”魔法师模式。攻击力和HP变低，INT变高，从最初开始便拥有所有的卡片。

以魔法师模式通关后，输入密码“GRADIUS”战士模式。HP、攻击力、防御力均变高，但是不能使用DDS。

以战士模式通关后,输入密码“CROSSBOW”射手模式。攻击力、防御力变低，サブウェポン的威力加倍，损伤减半。第二次取得小刀后，可变为自动导引刀。

以射手模式通关后，输入密码“DAGGER”神偷模式。运动力变为1600,其他能力均变低。

◆变身为スケルトン

用DSS，将ブルート一和ブラックドッグ的卡片组合后即可变身。虽然能力很弱，但偶尔可以使用威力强大的骨头来投掷敌人。

◆变身为ベアタンクー招制敌

1.游戏开始后，在下落的途中进入左墙的隐藏房间。

2.将里面的骷髅奖章推倒，得到ベアリンク。

3.装备ベアリンク，用DSS将ブルート一和ブラックドッグ组合。

恶魔城 白夜协奏曲

◆标题画面中，追加可以自由欣赏游戏中背景音乐的“SOUND MODE”

打出结局3（最佳结局）。

◆追加“BOSS RUSH MODE”

只要打出3种结局的任意一种，标题画面中就会追加“BOSS RUSH MODE”。在这里顺序挑战游戏中出现的BOSS，再限制时间内通关一次，此模式的难易度设定中就会追加NORMAL和HARD难度。

◆游戏者变成西蒙=贝尔蒙多

在游戏刚开始出现KONAMI的LOGO时，依次输入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。如果标题画面变成蓝色则表示成功。“BOSS RUSH MODE”开始后，主角就会变成一代《恶魔城德拉克拉》的主人公——西蒙=贝尔蒙多。不过西蒙的攻击力和防御力虽然很高，但却不能使用圣书和滑走等技巧。

◆主角变成马克西姆。

在输入第三条秘籍后，同时按下L和R，选择“BOSS RUSH MODE”的难易度开始游戏。

◆使用马克西姆以普通模式游戏

通关一次后，在新游戏输入人名时输入“MAXIM”。不过在这种情况下，玩家就无法欣赏到剧情故事了。

◆游戏中不会出现魔导书道具的纯战斗模式

通关一次后，在新游戏输入人名时输入“NOMAGIC”。

◆高难度“HARD”模式

通关一次后，在新游戏输入人名时输入“HARDGAME”。

NARUTO 忍术全开!最强忍者 大结集

◆特殊模式的出现条件

收集100枚“木の　マーク”即可。

◆カカシ出现条件

分别用ナルト和サスケ完成一次剧情模式，就能使用カカシ了。

掌机秘技

怪兽之门2

◆隐藏迷宫的出现命令

输入以下三条シークレットワード（密码），就能开启三个隐藏迷宫：

1.そういえばあいらんどがあったよね

2.さいじょうきゅうのしろをきみに

3.ぎゃんぶらーたるものすろっとをまわせてあたりまえ

◆マジックカード魔法卡片

输入以下六条密码可得到六张珍贵卡片：

1.そのしゅくふくされしつるぎはみとめしもののからだをいやす

2.そのつえはつよきせいしんをしゃくねつのほのおとかす

3.いだいなるころもはてきのめよりそのみをかくす

4.せいなるひかりはときとしてあしきやいばをしりぞける

5.かぜのおうそのいかりはすべてをまきこみしりぞける

6.ちからをおごるものそのたてによってみずからをほろぼす

MOTHER 1+2

◆MOTHER2得到“おうじゃのつるぎ（王者之剑）”的方法：

王者之剑是“プー”唯一的，也是最强的武器。得到方法如下:打倒住在“ストーンヘンジ”的“スーパースターマン”（背后攻击的话会比较省力）后、就有128分之1的几率得到。

◆MOTHER2 得到“ガイアビーム(盖亚光束)”的方法：

盖亚光束是“ジェフ”的最强武器。得到方法如下:当“ジェフ”的IQ达到60以上后,就可以去打倒“ルミネホール”中的“ぶきみボール”了。这样，就会有128分之1的几率得到“こわれたパラボラ”，然后再修理一下即可。

◆ MOTHER2 得到“ふしぎなフライパン（神奇锅）”的方法：

神奇锅是“ポーラ”的特殊武器。得到方法如下：打倒在“地底大陆”中的“ハラペコザウルス”（背后攻击的话会比较省力)后，也有128分之1的几率得到神奇锅。从性能上来说,神奇的煎锅虽然比“てんしのフライパン(天使锅)”攻击力低40，但却比后者的勇气值高出80。

◆MOTHER2 得到“ほしのペンダント（星辰项链）”的方法：

星辰项链是“ネス”，“ポーラ”及“ジェフ”所能佩带的最好的项链。得到方法如下：打倒在“ファイアスプリング”的“PKおとこかくうえ”（事先把这里的BOSS解决了）后，同样有128分之1的几率得到星辰项链。星辰项链的作用是，基本上可以完全防御“ファイヤー”、“フリーズ”、“フラッシュ”、“パラライシス”的伤害。

◆MOTHER2 得到“めがみのリボン（女神云袖）”的方法：

“ポーラ”所能佩带的最强丝带就是女神云袖。得到方法如下：听过“サターンバレー”的“アンドーナッツ博士”的一番话后，再去打倒“オネット”的“スターマンセンゾ”(依然背后攻击),就有128分之1的几率得到女神云袖。女神云袖能提高幸运值，并且能在一定程度上抵御催眠术。

◆MOTHER2 得到“ガッツのバット（勇气球棒）”的方法：

“ネス”的最强球棒就是勇气球棒。得到方法如下:打倒在“过去の最低国”中的“クラーケンバイオ”(背后攻击)后,就有128分之1的几率得到勇气球棒。当然,不采用背后攻击也有可能得到,但是几率会相对低一点。而且，“ジェフ”的IQ越高，得到的几率也就越大。因此,让“ジェフ”代替战斗,也同样有机会可以得到。(在ジェフ的IQ依存的情况下)虽然勇气球棒的攻击力和“でんせつのバット(传说中的球棒)”不相上下，但勇气值则远远高出后者127左右。

◆MOTHER2 在“ツーソン”的旅馆中拿到小费：

在“ツーソン”的旅馆中，坐着一个戴眼镜的男子，不断的和他说话后，他就会说一句“これでジュースでもかいなよ（拿这个去买点果汁吧）”并且得到50块小费（只能拿一次。）

◆MOTHER2中的蛋

在ハッピーハッピー村买入うみたてのたまご后，走着走着蛋就会变成鸡，然后再卖了可以赚点钱。

鬼武者战略版

◆ “无悠の刀”的入手方法

在32话「青龙阵 后编」进入第16回合时，如果敌人数少于3人，就会出现援军，二个“マーダナナイド”。打倒其中的任意一个就能得到“无悠の刀”。玩家特别注意，“无悠の刀”只能在此处得到，过了这个村可就没这店了。

“无悠の刀”的详细数据：

攻击力：15

特技：睡眠斩り

可以装备的角色：王仁丸、おぼろ?アゲハ、明智光秀、彦一、カブキ、修罗、三十郎

◆关于制法

道具的制法，可以如下所记依次得到。

01：飞龙丸	25：一击の手甲
02：药草	26：风车八方
03：修罗甲胄	27：中鬼水
04：国友铳	28：ねじり钵巻
05：鬼水	29：烈火の斧
06：飞燕の锤	30：青の腕轮
07：护摩装束	31：彩云の弓
08：破岩の斧	32：地狱镜
09：气つけ药	33：无妙法衣
10：月彩の弓	34：赤の腕轮
11：一闪の手甲	35：锁帷子
12：敏捷の兜	36：怪力の手甲
13：远眼镜	37：武神の铠
14：隐密装束	38：神命甘露
15：开运のお守り	39：苦闷刀
16：阴影刀	40：おまもり人形
17：天翼甲胄	41：避雷の斧
18：虎牙刀	42：疾风の锤
19：知性の兜	43：大鬼水
20：丸药	44：幻影四方
21：不败の手甲	45：飞天の弓
22：铁铳	46：防魔の铠
23：天女の羽衣	47：身代わりの木札
24：龙牙の牟	48：剧药

※ 只有在幻魔空间才能得到的制法

01：守りの兜：第五层：ビストウーラ

02：腕力の兜:第五层(第二次进入):ビストウーラ

03：气合の钵巻：第九层：バラハギ

04：水晶のカケラ:第九层(第二次进入):バラハギ

05：斩魔の剑：第十二层：ザンダーガイン

06：苍玉の饰り：第十三层：ラミージア

07：朱玉の饰り:第十三层(第二次进入):ラミージア

08：炎龙炮：第十五层：ダルバムド

09：紫玉の饰り：第十六层：ガラカラック

10：鬼神の铠:第十六层(第二次进入):ガラカラック

◆鬼つ子成为同伴的方法

完成幻魔空间所有16层迷宫后加入队伍。

◆幻魔空间中幻魔王・信长的出现条件

游戏通关后，再连续两次完成幻魔空间16层迷宫。这以后，再到幻魔空间的16层就能依次见到“ギルデンスタン”，“幻魔・秀吉”和“幻魔王 信长”了。

八佑卫门

◆标题画面的改变

通关后，根据所通关的难易度会出现铜、银、金像。如果收集到所有的“ちびる”，标题画面就会变化了。

◆隐藏版面的出现

所有版面都完成后就会出现隐藏版面。

元气史莱姆 冲击的尾巴团

◆主人公史莱霖的金像

当在三丁目建立博物馆后，就能参观到被抓回怪物的雕像了。其中除了“ギガンテス、动く石像、ベビーマジシャン、キメラ、赤ももんじゃ”五种怪物以外,把另外13种怪物各收集到25只、50只、100只的时候,就能得到此怪物的铜、银、金像。要是玩家有耐心把所有13种怪物都收集到100只,那么就会出现主人公史莱霖的金像了。

◆所有壁画碎片的取得方法

博物馆建造好后，就能在左边房间观看壁画，但是需要收集起所有的碎片才能看全。收集方法如下：

△分别打破小游戏“ドキドキツボくらっしゅ”（一丁目右边）初级，中级和高级的记录可得到。

△打破小游戏“なみのり”（海滩酒吧内）的记录可得到。

△建造好竞技场，打满其中的所有10场足球

比赛并获胜后得到。

△获得10场足球赛胜利后，在足球大赛上与“モジャーズ”挑战并获胜后得到。

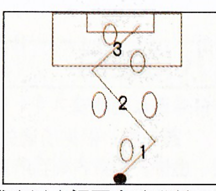
△撞击道具屋左侧的抽屉可以得到。

△获得10场通信对战的胜利后得到。

如此所有碎片悉数收齐了，就能看完整的壁画了。如玩家有些事件不清楚，可参看掌机迷VOL8中，光盘部分的攻略。

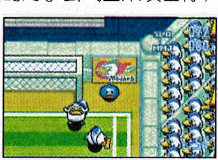
◆球场制胜绝技

这个史莱姆中特有的足球比赛要踢赢并非很容易的事情，特别是到了后面的几场比赛，难度也是比较大的。不过幸运的是，屡次遭受打击的笔者在第n次失败后终于悟出了必胜绝技。特绘一张示意图：



如图，黑色圆圈为主角，空心椭圆为鸭嘴兽。按照此线，在1处先绕过第一个鸭嘴兽，快步走到拐角后用史莱姆冲击沿着2这根线穿过中间两个鸭嘴兽，然后马上照着3这根线的方向用史莱姆冲击从守门员和另一个鸭嘴兽中间直接进入大门。此方法只要掌握熟练，应该在短短的10秒以内就能拿到11分左右。而且几乎所有级别的比赛都能用此法对付。不过请大家注意此方法在后几场比赛中也有点吃力，这时如果大家想保险获胜，就用甲A中经常出现的拖泥带水战术。

如图，只要分数高于对手15分左右，就可以在球门的左上角或右上角舒舒服服地等待比赛的结束。虽然后几场比赛的对手会飞出来攻击你，可惜他们也只能得1分，而且间隔相当长，这样足球赛的冠军就非你莫属了。正所谓兵不厌诈也^^。



青の天外

◆初期赚钱法

首先来到上海，在防具店中购买任意一个价值为1000G的“うでわ（腕轮）”，比如“天鬼のうでわ”。然后再到寄存店的右边付30G把四颗同样的原石镶入腕轮，注意打造好的腕轮应该有一个“☆”的符号。随后，拿着打造好的腕轮去上海的古董店鉴定，一般价钱都在2000G到5000G之间，鉴定完后再卖给古董店里的人，就能赚一笔。反复批量进行很快就能积攒一点小资了。

◆中后期的超强BT赚钱法

中后期左右（注意是大都的太极沦陷以前或者更早的时期），先到上海右边砂鼠人盘踞的地方，在二手店里买一件名为“ふこうのよろい”的防具，价值1125G。然后到寄存店把四颗同样的原石打造在此防具上，随后再去古董店鉴定，起码值3000G，最高可达到12000G以上，再卖出，这一笔可以赚不少，再反复几次很快就能达到15万左右了。此时，马上去太极买一件“天帝の铠”，价值150000G，如法炮制，把四颗相同的原石镶进“天帝の铠”，再到古董店鉴定，哈哈哈，玩家可别吓晕哦，最高可以达到100万以上，最低也不会让你亏本的。反复个几次，马上就能成为亿万富翁了。怪不得大家都说上海遍地是黄金，原来如此啊~~~~

◆鉴定到BEST5的奖品

鉴定价值超过1000G：トルク人形

鉴定价值超过10000G：マ界のドラム

鉴定价值超过100000G：ラッキー7

鉴定价值超过1000000G：ジョルトバングル

每个阶段的奖品只能拿一次。最后的奖品非常有用，装备后，可以用会心一击反击任何一个对装备者进行物理攻击的敌人。当然要达到1000000G的鉴定价格，大家还是要用先前的超强BT赚钱法才有希望。

◆关于上海的赌场

上海的赌场内游戏众多，其中有些游戏玩到最后会有非常棒的道具出现。

☆在写有THICK HUOSE字样的房间内，是名叫“カラクリやしきの宝箱”游戏。此游戏通俗说来就是如同大富翁形式的强手棋，先花钱买次数，最多可以买3次。游戏中要通过掷骰子行走，如果碰到陷阱的话就会减去一次机会。玩家注意，左边的房间到中后期才会开放的，一开始只能玩右边的房间。奖品如下：

〇右边的赤之目房间

每过一次关，就能得到其区域响应的“バンダナ（头带）”，比如你选的是火之区域，那么过关后就能得到火之头带。各种头带的作用均为+15攻击力，并且在攻击时带有属性效果。

〇左边的青之目房间

火区域：くれないのゆびわ

风区域：そよかぜのゆびわ

雷区域：いかずちのゆびわ

水区域：さざなみのゆびわ

特殊区域：フォアエレメント

火、风、雷、水区域过关后得到的道具都分别可以抵御50％同属性魔法攻击，而特殊区域拿到的道具则非常珍贵，装备后，有50％的概率吸收火、风、雷、水属性的攻击。

☆在写有“TORUKU GATE”字样的房间里，是名叫“トルクの门”的游戏。此游戏玩法对中国玩家来说是极其有难度的。因为要和每道门里的鼠人对话后，它会告诉你一个假名，然后你的道具拦里必须有这个假名的道具才能通过。为此，笔者特地列张假名与道具的表，让大家可以顺利过关：

△所说假名→带有此些假名的道具就能过关

あ→あほ、あぶ、あげは、あご

い→イガ、いえ、いのち、いも

う→うに、うり、うさぎ、うそ

え→えくぼ、えさ、えんぎ、えび

か→かき、かや、かご、かお

く→くわ、くさ、クリーム、くろ

し→しもやけ、しわ、した、しか

す→すやすや、すいぼつ、すで、すもも

ち→ちゃみせ、ちょうし、ちしき、チーフ

つ→つぼ、つな、つゆ、ついで

て→てつ、てんとうむし、てこ、テクニック

と→とうふ、とっぱ、とんぼ、とうゆ

ね→ねずみ、ねこ、ねこばば、ねじ

の→のうみそ、のろま、のこぎり、のろのろ

ま→まひ、まね、マッハ、マニア

ふ→ふくらはぎ、ふな、ふゆ、フック

む→むら、むしかご、むしのす、むだ

も→ももんが、モンスター、モテモテ、ももいろ

や→やみよ、やぎ?やけくそ、やじろべえ

ゆ→ゆうひ?ゆめ?ゆみ、ゆうやけ

ら→らくだ、らっこ、らくらい、ラマ

り→りし、りす、りっぱ、りか

る→ルーレット、るいけい、るいせき、るす

わ→わざと、わに、わじゅつ、ワクワク

ご→ゴージャス、ゴム、ごみ、ごふ

ず→ずれこむ、ずうたい、ずつき、ずぼし

だ→だに、だいと、だんな、だるま

で→でんりゅう、でっぱ、でんわ、でんち

び→びっくり、ビリ、びじょ、びんぼう

ぼ→ぼくめつ、ボロボロ、ぼく、ボイラー

第一次过关后可以得到防具“ししょうはっけい”，效果为+242防御力·15知力，并且可以抵御一切异常状态。后几次过关以后，可随机得到“ソードアーマー，リベンジアーマー，カラクリスーツ，ゆうわくのころも，天女のはごろも”这些珍贵防具。

◆隐藏迷宫

游戏通关，看完所有的结束画面，在最后的画面出现时一直按A，当听到一声清脆的响声后回到标题画面读取游戏记录。来到“ナカラの寺院”的二楼，就会发现一个通往魔界的门。进入后，打败里面所有的BOSS，这些BOSS都超强，大家注意一点。随后在出口就会遇到总BOSS，打败它就能得到究极攻击魔石“ノヴァ”。这颗魔石的攻击力非同一般又是全体的。但有一点大家记住，必须打败所有6个BOSS，出口处才会有总BOSS，否则是不会出现的，而且这个迷宫可以反复进入。总BOSS以前在祇园寺也出现过，不过在这里他的实力非同一般，千万别用魔石攻击它，否则后果不堪设想，还是用主角的最终特技对付它比较有效。

NARUTO 木叶战记

◆多次通关后的特典

通关一次后，第二次玩游戏就会有15段改造。二次通关后，第三次玩游戏就会有20段改造。三次通关后，第四次玩游戏时所有的敌人也被20段改造了。

超级机器人大战D

◆通关后的特典

通关一次后，会出现一个特殊模式，其中可以编成在游戏中出现的人物，让他们作战、修炼，非常有趣。

◆提问模式

中忍测验第一次过关后就会出现提问模式。

◆隐藏命令

打倒大蛇丸一次，并且通关后，在任意地图

画面上按住SELECT键，同时输入上、下、上、下、左、左、右、右、左、上、START，就能使用他了。如果按住START键，同时输入下、上、下、上、右、右、左、左、右、下、SELECT的话，就能看到作者岸本先生了。

新约 圣剑传说

◆怪物的黑暗化

当打倒同一种怪物999只后，第1000只起的这种怪物就会黑暗化。黑暗化的怪物HP+500 各状态能力+100，不过弱点依然不会变化。打到黑暗化的怪物，有很大几率可以得到终极锻造道具“クリスタル”和“アルテナフェルト”

◆无敌技

使用回复道具时，有一段时间无敌。在这段无敌时间还没过去的时候，再使用回复道具。就能持续无敌下去了。

◆出土宝物

在迷宫中碰到商人“二キータ”的时候，在菜单sell和buy之间按进再退出，周而复始大概250次左右，他就会卖给你更好的“出土宝物”了。

◆得到奖励装备

从等级2成长到等级41时，只要在升级时间时选择成长类型，即可得到与成长类型相应的奖励装备。对应关系（装备效果）如下：

成长类型	奖励装备（装备效果）
战士タイプ（战士型）	战王の纹章（战王的纹章）（DEF+50）
モンクタイプ（修道士型）	ドラゴンリング（龙戒指）（POW+50）
魔法タイプ（魔法型）	ルーンピアス（北欧古耳饰）（INT+50）
贤者タイプ（贤者型）	法ののまがたま（法之魔玉）（MND+50）
シーフタイプ（盗贼型）	ウィッシュボーン（如愿骨）（AGI+50）
ランダムタイプ（自由型）	クリスタルリング(水晶戒指)(所有属性+20)

◆武器lv自动上升法

怪物“メタルボール”（就是灰色的圆形物体）有些远距离攻击是对它不构成伤害的，而且它不会主动攻击。所以，装备对它不构成伤害的远距离武器，站在正好能够攻击到它的位置，然后按select键切换队员，让电脑控制。电脑会在原地不停的攻击“メタルボール”，这样就能自动提升武器lv了。（此特技要有注意一不能装备剑、斧、拳套、锁链，二要注意旁边是否有其它敌人打扰）

ADVANCE GTA

◆出现附加模式，可驾驶卡丁车。

在冠军赛模式下，取得初级、中级、高速的第一名。

◆附加模式下出现新项目，可驾驶F1赛车。

在冠军赛模式下，取得初级、中级、高速、职业赛模式的第一名。

头文字D

◆在自由战中使用凉介和文太

在满足下列条件的前提下，将游戏通关一遍，即可在自由战中使用凉介和文太。具体出现条件如下。

角色	条件
凉介	在凉介说：“明天和拓海战斗”的那天，不去战斗而是选择在车库中的EXIT进行对话，即可取胜。
文太	和凉介的事件同一天，和加油站老板闲聊(但不要选择[购买零件])

饶舌鹦鹉俱乐部

◆出现声音测试模式

在决定鹦鹉名字的时候，输入“いんこがっそうぶ”，就可追加选择项，进入声音测试模式。

◆特殊名字的特权

在决定鹦鹉名字的时候，输入以下的名字。

名字	效果
“ぜんぶきえちゃえ”“お～るくりあ”	初始化存盘文件
连续输入“あ”这一个假名	使父亲或母亲生气

Onimusha Tactics

◆得到无法合成的“梦悠之刀”

击倒游戏第32话中作为敌方增援出现的ダナナイト对面右侧的敌人。

◆让鬼ッ子成为盟友

反复进出游戏第41话以后的幻梦空间，就会发生阎魔大王处理鬼ッ子的事件。鬼ッ子潜在能力很高，最大的特点就是拥有使全部的状态异常无效化的特殊能力。

◆幻梦空间的Boss角色变化

使用打到幻梦空间16层为止的两次通关的记录开始新的游戏，这样幻梦空间16层登场的Boss角色会按照幻魔王、信长、幻魔、秀吉、ギルデンスタン的顺序出场。

F–ZERO for GBA

◆出现王后系列的5条赛道

用卒（ポーン）、骑士（ナイト）、主教（ビショップ）三个系列以专家级全通关一遍。

◆使用冠军赛环行线路

卒（ポーン）、骑士（ナイト）、主教（ビショップ）全部15条赛道都必须进入排行榜。这是时间攻击专用的赛道。

◆使用隐藏车辆

以下列条件通关。条件和出现车辆对应关系如下：

条件	出现车辆
卒(ポーン)、骑士(ナイト)、主教(ビショップ)三个系列以标准级别通关	ダーティ・ジョーカー（邋遢大王）
卒(ポーン)、骑士(ナイト)、主教(ビショップ)三个系列以专家级别通关	ザ・スティングレイ（The Stingry）
王后(クイーン)系列以专家级别通关	シルバーサンター(银色惊雷)
得到シルバーサンター后，用任何一系列以精通级别通关	ファルコンマーク（猎鹰MK2）
卒(ポーン)、骑士(ナイト)、主教(ビショップ)、王后（クイーン）四个系列以精通级别通关	ファイティングコメット（战斗彗星）
使用除了ジェットバーミリオン(喷气朱红色)以外的其他9种机型，以精通级别打穿卒(ポーン)、骑士(ナイト)、主教(ビショップ)、王后（クイーン）四个系列	ジェットバーミリオン（喷气朱红色）

◆出现精通级别

以专家级别通关一遍，通关之后的那个系列即会追加难度最高的精通级别。

黄金太阳 开启的封印

◆从离上次存盘点最近的教会开始游戏

游戏重新开始时，同时按下L和开始键，再按A确定，即可从离上次存盘点最近的教会开始游戏。

◆强力的特殊等级

如下所示将精灵进行组合。可以改变的角色名和精灵的搭配就可以组合出下面的特殊等级。

角色与精灵组合	特殊等级
ロビン（知更鸟）水*3 火*3	ホワイトナイト（白骑士）
ロビン（知更鸟）火*3 风*3	ニンジャ（忍者）
ロビン（知更鸟）火*4 风*3	サムライ（武士）
ジェラルド（杰拉德）地*3 水*3	ホワイトナイト（白骑士）
ジェラルド（杰拉德）地*3 风*3	ニンジャ（忍者）
ジェラルド（杰拉德）地*4 风*3	サムライ（武士）
イワン（伊万）火*3 水*3	レンジャー（游骑兵）
イワン（伊万）地*3 水*3	クロまじゅつし（黑魔术师）
イワン（伊万）地*3 水*4	しろまじゅつし（白魔术师）
メアリー（梅丽）火*3 风*3	レンジャー（游骑兵）
メアリー（梅丽）地*3 风*3	クロまじゅつし（黑魔术师）
メアリー（梅丽）地*3 风*4	しろまじゅつし（白魔术师）

◆得到比平时多的经验值和金子

在战斗中打倒怪物的时候，用敌人最害怕的精灵刺其喉咙。

◆去往隐藏地图中的宝岛

在从カレイ开往トレビ的船上会发生选择舵手的事件。玩家在这里，要按照战士——秃子——厨师——老爷爷的顺序选择，然后一路走下去就可到达宝岛。另外，也可以通过撒哈拉沙漠的红

色龙卷风到达宝岛。

◆得到一枚游戏票

1.得到游戏票后，去道具屋卖掉。

2.由于意外收获的游戏票可以同时存在，所以只要反复买卖，就可以让游戏票大量增值。

◆可以改变登场主角的名字

在输入主角名字的画面时，连按3次选择键，然后接着键入上 下 上 下 左 右 左 右 上 右 下 左 上 选择键即可。可改变的是ジェラルド（杰拉德）、イワン（伊万）、メアリー（梅丽）、ジャスミン（茉莉）、ガルシア（卡卢西亚）、シド（熙德）。

黄金太阳 失落的时代

◆出现隐藏迷宫

1.游戏进行到得到船的剧情部分。

2.在サウスアイランド东边的小岛帮助企鹅得到"きれいないし"（绮丽之石）。

3.在アンガラ大陆东南的小岛与小鸟谈话，用"きれいないし"换得"あかいヌノ"(红布)。

4.在オセアニア大陆北部的小岛和牛谈话，用"あかいヌノ"换得"ミルク"（牛奶）。

5.在インドラ大陆西部的小岛和狗谈话，用"ミルク"换得"こがめ"（小乌龟）。

6.在魔之海东边的小岛上，将"こがめ"将给老龟，它就会带你进入隐藏的迷宫了。

◆改变女性的讯息，进入声音测试模式

在战斗模式通信对战大厅内，一边同时按住L和R一边和左边的女性对话。

◆ジャスミン、シバ、ピカード的名字也可以更改。

在决定ガルシア的名字的时候，按顺序输入：上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上、Select。

◆デュオ的口音不知不觉变成京都腔。

从デリィ村出发时，按住方向键的上别撒手。

◆选择"らくらく（非常容易）"模式和"ガチンコ（魔鬼难度）"模式

1.通关一遍游戏，保存通关时的游戏记录。

2.新游戏开始时，选择通观记录接着游戏。在"らくらく"模式下，等级和参数都可以继续保留下来，而在"ガチンコ"中，怪物则会变得难以想象的强大。

徽章机器人GX

◆能够玩激斗篇

第一遍通关看完结尾后，就可以玩激斗篇了。在激斗篇中追加了以下的要素。

可以参加使用限定部件的"限定战斗"
可以参加在バトルタワ—召开的S级大会
可以进入マスターズアイル
使用通信线交换零件
在P女士的研究所内追加了"コマンダーチェック"和"パスワード"两个项目。

风之克罗诺亚 梦见帝国

◆出现EX梦境

以下面的条件通关，看完结局。出现EX梦境的条件共有三个，详细如下。

条件	出现
40个梦境全部通关	梦境EX-1
在需要收集星之碎片的梦境中收集到25个碎片以上	梦境EX-2
在包含以上2个EX梦境的全部梦境中收集到所有的星之碎片	梦境EX-3

◆梯子迅速升高

在登上梯子时先按住A键。

◆可多次取得1UP道具

1.在乘小船前进的强制卷轴关卡中，取得1UP道具通关。

2.再次进入同一关卡时，1UP道具会再次出现，所以可重复取得。

风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛

◆隐藏梦境（EX梦境）出现

收集齐分布在各世界的太阳碎片后就会出现隐藏梦境。

不过如果没有在梦之冠军锦标赛中获胜是无法进入这一关的。

◆世界地图上出现"梦的碎片图标"

游戏中所有的梦境都要达到S级评价。在这里，玩家可以收集到各个世界的梦境图片。

Gatinko职业棒球

◆见到冷门的结局

在队旗模式下玩到4月2日，在选项中配合游标同时按下L和A键。

川之垂钓5 不可思议的森林

◆从最初就以五级状态开始游戏。

游戏开始时输入"つり太郎"作为自己的名字。

奇奇怪界高级版

◆输入命令选择自己喜欢的关卡

在标题画面中，依次输入：上、A、左、B、下、L、右、R、选择。就算只玩过1次也可以选择内藏关卡。

◆输入命令从里关卡开始游戏

在标题画面中，依次输入：上、下、右、左、左、右、下、上。

天使之翼 荣光的轨迹

◆在自由对战模式中与南葛OB对战

在卡片文件中收集全以下角色号码卡片，必要卡片如下。

大空翼（No:321）
若林源三（No:327）
岬太郎（No:333）
新田瞬（No:350）
石崎了（No:367）
浦边反次（No:369）
森崎有三（No:371）
高杉晋吾（No:373）
岸田猛（No:375）
井泽守（No:377）
来生哲平（No:379）
泷一（No:381）

◆在自由对战模式中与吉良俱乐部对战

收集到下面所有的作战用卡片，必要卡片如下。

雷兽シュート（No:438）
真っ向勝負（No:445）
三角げりセービング（No:450）
タイガーショット（No:452）
手刀ディフェンス（No:455）
正拳ディフェンス（No:470）
猛虎タックル（No:474）
中央突破（No:480）

◆与六个梦之队对战

在特定的游戏模式中分别满足以下条件。队名和出现条件如下：

队名	出现条件
キャプテン翼SC	在J联赛竞技模式中获胜
キャプテン翼SS	在J联赛季赛模式中得到最后一名
キャプテン翼FC	在J联赛季赛模式中获得优胜
Jリーグ选拔のチーム	收集齐全部的J联赛监督卡片
荣光の轨迹选拔チーム	在J联赛季赛模式中经过20个赛季
キャプテン翼FC+（PLUS）	在J联赛季赛模式中用所有的俱乐部取得过优胜

◆得到任意十个世界青年队的选手卡片

参照第三条秘技"与六个梦之队对战"中的"キャプテン翼FC+PLUS"的出现条件，并在自由对战模式中获得胜利。不过这些选手在比赛中只能作为替补队员使用。

罪恶工具X AdvanceEdition

◆输入指令使用隐藏要素

在标题画面出现"PRESS START"时，输入以下命令。得到的相应要素如下。

命令	要素
上、下、右、左、A	隐藏角色"テスタメント"
下、下、R、L、R	隐藏角色"ディズィー"
右、下、左、R、R	EXTRA角色
左、下、右、L、L	GG角色
L、R、A、A、A	限定解除模式（limited release）

A、B、A、L、L
原创模式

极 麻雀未来战士2

◆**简单打入浊音**

在输入名字时要想加入日语的浊音，只要在输入浊音时按下选择键即可。比如要想输入"が"，就输入"か"并按下选择键。

筋肉番付 金刚君的大冒险!

◆**在去金刚界时，从ケイン处得到吊饰**

1.先和ケイン成为朋友。

2.去道场，使用凯恩来玩游戏。只要满足"成品系种目Perfect""散弹枪射击14m以上""妖怪盒20段以上"这三个条件中的任意一个顺利通关一次。有了这个吊饰，在金刚界就可以RETRY了。

◆**得到传说中的小点心"仙ベイ"**

1.用ケイン完全通关サスケくん的山的4竞技。

2.在强制三击不中即出局的Bingo挑战模式中，只要达到仙人要求的Bingo数就可以得到仙ベイ。

沙罗曼蛇

◆**显示各种效果的命令**

在暂停中输入以下命令。指令及效果如下。

命令	效果
上、上、下、下、L、R、L、R、B、A	全部能源上升
下、下、上、上、右、左、右、左、A、B	剩余机消费全部能源上升
上、上、下、下、左、右、左、右、B、A	能源全部提升后自爆
下、下、上、R、L、R、L、A、B	剩余机消费能源全部上升后自爆
左、右、上、下、左、左、右	游戏速度变慢

◆**隐藏模式下出现CHALLENGE A**

在普通排行榜取得573000分以上的成绩时出现。CHALLENGE A全部通关后会出现CHALLENGE B模式，在选项中还会追加背景音乐的选项。

◆**慢速播放HINT模式**

在看HINT模式时按住L键。

滚滚欢乐球

◆**出现隐藏场景**

以下列条件通关就会出现相对应的场景。

条件	场景
在冒险模式以NO MISS通关全部场景（通关标记为"★"）	出现"さいごの王国（最后的王国）"
完全以NO MISS打到挑战模式的LV10	出现LV11

◆**获得称号**

以下列条件通关。各条件及相对应的称号如下。

条件	称号
直到冒险模式的妖怪城为止，刷新挑战模式LV10之前全部关卡中的うさぎ先生的记录。	先生
直到冒险模式的妖怪城为止，刷新挑战模式LV10之前全部关卡中的うさぎ名人的记录。	名人

◆**改变喇叭的声音**

一边按下A或B或者AB两键，一边用L及R键改变声音。

黑胡子的咕噜攻阵游戏

◆**能够玩到隐藏场景中的"特级场景"**

在上级场景中，打出240分以上的攻阵游戏分数。

携带电兽2 速度/能量版

◆**叫出稀有电兽**

拨打以下电话号码

电兽	电话号码
アルディア	0※5-91#6-885#7
マジョール	0#5-17#3-2※025
セラトール	0#5-13※1-#9109
イスカ	0※5-3#61-3※310

K-1口袋冠军赛

◆**随时欣赏优胜时的CONGRATULA-TION画面**

1.以高难度穿版グランプリ模式。

2.在主菜单中按L键。

◆**出现隐藏技"ステップインストレート（前进步直拳）"**

使用主持人时，在画面左边的位置同时按下右上和B键。

闪灵2人组 夺还屋 都市夺还作战!

◆**在选项中追加声音测试模式**

打通游戏本篇的ACT8。

◆**在声音测试模式中追加语音测试**

收集齐全部在游戏中出现的照片道具。

五右卫门 新世纪出动

◆**购入隐藏道具**

1.至少通关一次游戏。

2.到ICE VILLAGE的商店里可以买到"力之圣水"。如果完成全部宝藏地图的话，还可以买到"守护腕轮"和"太阳电池"。

◆**出现两个隐藏场景**

只要满足游戏中的特定条件，就会出现以下的隐藏场景。

场景	条件
オオエドランド（大江户大陆）	收集齐"宝藏地图"的左半部分，在区域1内出现。
天狗の森	收集齐"宝藏地图"的右半部分，在区域3内出现。

语言猜谜 填字游戏ADVANCE

◆**出现第七个场景"えきすとらすて-じ（附加场景）"**

在"あ-け-ど"中，"普通"难度的全部六个场景均在剩余时间30秒以上通关。

KONAMI哇哇赛车 ADVANCE

◆**可以使用隐藏人物**

只要以下列条件通关，即可使用隐藏人物游戏。具体条件和追加角色的关系如下。

条件	角色
在"がんばれ道"中，1分钟以内到达终点	エビス丸
在"スカイブリッジ2"中，从第一个跳台向右边跳出，下落中得到钻石	キング
在CYBER FIELD 2的终点正前方，得到下落洞穴旁边的蓝色钻石。	ベアタンク
在MOAL ON THE MOON（モアイオンザムーン）中，从第一个跳台向右跳，成功降落到隐藏平台上取得蓝色钻石。	ピックパイパー

◆**结局终了后，挑战超级职业S级许可证的测试ワイワイカップ（哇哇杯）、ハイパーカップ（超级杯）、プレミアカップ（总理杯）、チャンピオンカップ**

（冠军杯）全部以综合成绩第一名通关。

CYBERDRIVE ZOIDS 机兽的战士ヒュウ

◆**与玩具对战时恢复HP**

在装备特定零件的状态下，只要在使用玩具的对战中按选择键，就可以减少敌人一次进攻，并恢复自己的体力。装备的零件和指令可以使用的次数如下。

零件	次数
体力增加チップ、ソーラージェネレーター、ゾイドコア增强剂、ミニエネルギータンク、エネルギータンク	1回
ゾイドコア活性イオン、ゾイドコア活性ユニット、イオンジェネレーター、高压エネルギータンク、高纯度エネルギータンク	2回

◆**与玩具对战时使用无敌后援**

1.得到通信对战中10胜、25胜、50胜、75胜、100胜的奖牌。

2.在使用玩具对战中，输入上、下、A+B，己方机就会有10秒的无敌时间，可以使用比平时移动更加迅速的无敌后援。不过这招每次对战只能

使用一次。

◆用隐藏的激活命令操纵玩具

使用红外线通信插座，只要输入GBA本身的特定命令，玩具就会做出各种各样的动作。玩具的动作、效果及命令如下。

おたけび（下 上 B）	振动一秒，GBA发出效果音
逃亡（下 下 B）	速度4后退，震动后闪动。
颤抖（0.5秒内按4下B键）	暂停一下，一边震动速度一边徐徐上升。
威吓（左 右 B）	振动一秒，GBA发出效果音
警告音1 （右+A）	GBA发出效果音
警告音2 （左+A）	GBA发出效果音

沉默领域

◆进化版原创故事模式“アドバンスストーリー”出现

街机模式通关后，菜单画面就会出现追加模式。

KOF EX NEO BLOOD

◆使用主角队和恶狼队穿版后，可分别使用八神和吉斯

以组队模式用主角队或恶狼队通关，难度不限。

KOF EX2 HOWLING BLOOD

◆隐藏模式出现条件

储存技巧点，获得精通级。这时根据谁赢得了精通级，就会出现对应的隐藏模式。条件和出现的模式如下。

使用人物为精通级	精通模式（比赛中按L+B发动）
队伍里的3个人为精通级（1周目 ）	捷径机能（出现模式选择画面）
队伍里的3个人为精通级（2周目）	六级难度
队伍里的3个人为精通级（3周目）	故事情节 开・关
女性角色全体队员为精通级	时间攻击模式
男性角色全体队员为精通模式	无限模式

THE PINBALL OF THE DEAD

◆四个隐藏密码

在密码输入画面输入以下四个密码，就能得到各种神奇的效果。

SHOWM33ND1NG!	看结局
MOV13PL3S3NT!	可以选择MOVIE TEST
!OP3NSNDT3ST!	可以选择SOUND TEST
DONTN33DMON3Y	可以选择BOSS MODE

武士的成长 樱国之魂

◆收集到四个稀有的卷轴

1.与东樱都医院旁边的和尚对话，得到供奉地藏菩萨的任务。
2.在商店买香蕉，供奉给地藏菩萨。
3.全国50个地藏菩萨全都要供奉，不过只有东樱都的地藏需要20根香蕉。
4.供奉全部50个地点。

◆美学のセト变成刀刃エリア

1.游戏进行到青森，玩一次通信对战，就会出现“ジョーカーズ”集团。
2.沿着仙台机场→名古屋游乐中心→仙台观音城的路线追踪ロキ，并赢得星战。
3.最后调查仙台观音城天守阁的佛像（倒塌佛像上边的佛像）

◆美食のゼブ变成刀刃

1.游戏进行到青森，玩一次通信对战，就会出现“ジョーカーズ”集团。
2.沿着延札幌商店→名古屋商店→-西樱都都厅的路线追踪ゼブ，赢得星战。
3.最后调查冲绳机场B2F左边的集装箱。

◆美貌のヘラ变成刀刃

掌机秘技

1.游戏进行到青森，玩一次通信对战，就会出现“ジョーカーズ”集团。
2.沿着东樱都医院→名古屋医院→西樱都道场追踪ヘラ，并赢得星战。
3.最后调查西樱都道场门下生的名牌下的墙壁。

◆美声のロキ变成刀刃

1.游戏进行到青森，玩一次通信对战，就会出现“ジョーカーズ”集团。
2.沿着名古屋南的森林→宙樱都→长野忍者屋的路线追踪ロキ，并赢得星战。
3.最后调查忍者屋里挂的卷轴。

◆去往隐藏地区“冲绳”

1.以好结局通关一次。另外，要想打出好结局必须在最后的战斗中让樱留住霸气而将クロウ的霸气变为0。
2.得到秘密[ヨルカラ　ニゲルモノ　テンクウヘト　タビダツデアロウ]，并在该状态下前往东樱都的机场。
3.跟旅行商人对话，用1000蓝晶石购入免费票。

◆得到神器[誓いの指轮]

1.见到全部107种エクス，完成エクス图鉴。
2.去往隐藏地区“冲绳”的超越庵，跟超老对话。

通灵王 超・占事略决2

◆追加全3话的剧情

打穿一次战役模式后，菜单里就会追加[EXTRA]选项。

◆在战斗模式中得到奖励卡片

在战斗模式的三个游戏模式中，满足下列的特定条件获得胜利，就可得到卡片。

组队模式	在对战中四连胜
试练模式	在对战中四连胜

◆作为特别奖励得到“エクススピリット・オブ・ファイア”的卡片。

集齐所有角色的卡牌。

◆去前作的舞台[カメ屋]

1.打穿第2遍剧情模式。
2.看过结尾的演职员表后，选择“つづきから（继续游戏）”“マップモード（地图模式）”。
3.在地图画面按“ツル屋前”→“ヤサカ台”→“森林通り”的顺序移动。然后就会显示出叫做“カメ屋”的去处。在2周目的剧情分支里，在通关时是不能利用小屋的通道去カメ屋的。还有，在菜单画面中选择“はじめから”从最初开始的话同样也不能去カメ屋。

通灵王 超・占事略决3

◆追加战斗模式，可以玩全扩展开放的二周目剧情模式。

首先将剧情模式通关一次。追加的战斗模式有“フルーバトル（自由战）”“プレイルーム（游戏屋）”“胜つ拔きバトル（连战连胜战斗）”3种。

◆可以阅览战斗模式内“フルーバトル”的全部图片

打穿2次剧情模式即可。

光明之魂

◆具有特殊效果的名字

游戏开始时，输入以下的名字。注意有一部分名字是有职业限制的。特殊的名字和效果如下：

せがた（限定龙族）	穿上柔道服　力量+5
シャイニング	追加2个药草
ソウル	持有治愈水滴
フォース	追加2个鉴定书
マックス（限定战士）	STR+10
アンリ（限定魔法使）	INT+10
ハンス（限定弓箭手）	VIT+10
バリュウ（限定龙族）	AGI+10
サラマンダー	持有画魂
アイアイ	持有猴子玩具

◆**出现高难度的隐藏迷宫**

通关一次后以ADVANCE模式开始游戏，打到第八关时再按住L+R+A键。

◆**出现地图和敌人都发生变化的高级模式**

1.游戏通关一次。

2.查看通关存档，会发现追加了一个“ADV－ANCED”，选择该项开始游戏。

◆**从カゲマル处得到各种道具**

在打穿普通模式下的各区域之后，寻找隐藏在街道中的カゲマル并与他对话。对话时间和隐藏场所（可得到道具）如下。不过如果没有见到カゲマル的话，一旦打穿了下一个地区后他就不会再出现了。

地区一穿关后
武器屋和防具屋中间的空地（药草）

地区二穿关后
绕着道具屋周围走（治愈水滴）

地区三穿关后
武器屋正面有一张桌子，他变成了桌子旁边的一把椅子。（鉴定卷轴）

地区四穿关后
藏在道具屋里的树内（寿司）

地区五穿关后
在鉴定屋前的帐篷里回答“不(イイエ)”。(忍者的头带)

地区六穿关后
与站在道具屋前的ボーゲン谈话（忍者装束）

地区七穿关后
调查道具屋前的看板（忍者手镯）

光明之魂2

◆**打败敌人后的小道具**

打败敌人后返回住处，从房间左边进入隐藏的房间，必须配备天使之羽。

◆**特别名称**

在输入角色名称时只要输入特别的名字就会收到特殊的效果。输入的名字和效果如下。

输入[サオヘン]
角色耐光性+30

输入[みずピン]
角色耐冰性+30

输入[ニンドリ]
开始即可以持有ドリームハット（可以全员装备，移动速度+20，SP回复速度+1）

输入[でんげき]
INT+5 耐雷性+30

输入[モンタカ]
黑暗属性+30

输入[ゲノムズ]
开始即可持有ゲノムズ戒指（STR+5 临界+4 耐雷性+20）

输入[ブイジャン]
开始即可持有VJ戒指(STR+3 DEX+3 VIT+3)

输入[ヨッシ　]
DEX+5

输入[イヨク]
耐火性+30

输入[VJxSS]
开始即可持有パワーグローブ（力之球）（STR+4 攻击速度+2）

输入[ニンキ　]
STR+5

◆**金钱无限增长**

1.准备好ミスリル等在冶炼屋需要使用的3个道具和钱。

2.去冶炼屋，把3个道具放在合成格子上。

3.抓住钱把钱放在大手上（不要放下），然后就这样按着上键，这样钱就可以移动到合成格子上，然后把钱放下。

4.把格子上的钱抓住，放到大手里。

5.选择“はい、いいえ”时，选择“いいえ”。之后不断重复步骤4、5，钱就会慢慢增加了。

＊因为这个秘技是利用游戏的bug，所以也许会出现不太管用的时候。如果此时继续使用这个技巧，游戏有可能出现死机的情况。

◆**进入声音模式**

1.打开电源在出现SAGA的LOGO时，输入上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左B。

2.在标题画面中，一边按住开始键一边按A键，选择单人游戏。

侏罗纪公园3 去看恐龙吧

◆**有特殊效果的公园的名称**

在游戏开始输入公园名称时，只要输入以下的名字就会出现相应的效果。具有效果的名字如下，每个名字都可以出现不同的效果。

Zear—Park
Luvky—Bus20
Ltems—Park
Hurricane—Park
Men's—Park
Pretty—Park
Tomboy—Park
Boys—Park
Love—Park
Visitor—Park

新日本职业摔跤大赛 斗魂列传 Advance

◆**出现隐藏要素**

在幸运模式中，只要满足以下的条件就会出现对应的要素。

ヘビー（重量）级篇通关1次
出现隐藏摔跤选手“レスラ－T”“レスラ－H”“格斗家G”，编辑点数+30

ヘビー级篇通关2次
出现隐藏摔跤选手“レスラ－F”“レスラ－K”“レスラ－G”，编辑点数+30

ヘビー级篇通关3次
出现隐藏摔跤选手“格斗家O”“レスラ－M”“レスラ－A”，编辑点数+30

ヘビー级篇通关4次
出现隐藏摔跤选手“レスラ－I”“真さ齐藤”，编辑点数+30

ジュニアヘビー（轻量）级篇通关1次
出现隐藏摔跤选手“格斗家M”“格斗家S”“ザバット”，全隐藏技出现。编辑点数+20

超级街霸IIX 复苏

◆**出现隐藏要素**

将各个模式胜利后得到的VS点数积攒到以下数值，即可出现隐藏要素。必要点数以及对应出现的隐藏要素如下：

200点
出现幸存者模式。以后每50点增加一个场景，最多可以增加8个场景。

1000点
出现时间攻击模式。以后每100点增加一个场景，最多可以增加5个场景。

5000点
可以使用豪鬼

8000点
出现图片模式

9999点
可以使用真－豪鬼

◆**连战模式中豪鬼乱入**

在街机模式中，不要战胜CPU被打倒后也不要选择继续，一直持续到沙加特倒下为止，这时的点数要在60分以上。

超级猜谜球ADVANCE

◆**出现里舞台**

在标题画面中输入B、R、L、B，成功后会在标题画面的右下方会出现一个地球标志，猜谜模式就会变成里舞台。

超级马里奥ADVANCE

◆**W1-1中可以无限1UP**

1.一旦进入在W1-1中第三次出现的门，就会从集合了5个ハックン的地方出来。投掷蔬菜将全部的ハックン击倒。

2.只要藤蔓升降的画面一切换ハックン就会复活，所以可以重复利用这个技巧。

◆**使用来回爬行的不同龟壳打倒ヘイホー就可以得到无限1UP**

在通向放有钥匙的房间途中的纵长地带得到龟壳，向此区域最下方的门前投掷龟甲。

◆**W4-1中无限1UP**

1.于W4-1末段的坛子中得到龟壳，向有タボン的地区投掷龟甲。

2.一旦画面出现旋涡タ　ボン就会不停出现，用龟壳连续将之击倒。

◆**击倒ポブ得到无限1UP**

W5-3开始后，在爬上第1个梯子的地方拔出龟壳，向右投掷就可以吃到弹回来龟壳上方的1UP。

◆**击倒从坛子中涌出来的ヘイホー得到无限1up**

1.在W6-1中并排放着许多坛子的地方得到龟壳。

2.投掷了从右边数第九个坛子上的蘑菇盆后，

扔出龟壳并跳到龟壳上。

◆击倒从坛子中出现的ボブ得到无限1UP

在W5-3的地下区域，将龟壳扔进用蘑菇盆做盖子的坛子的右边，举着蘑菇盆跳到龟壳上。

◆从キャサリン的头上取得丝带

W1-3以后，站在キャサリン的头上按B键。将得到的丝带扔向キャサリン就会变回原来的通路。

◆从W1-3跳关到W4

从W1-3开始后的区域右边的坛子进入里世界。

◆从W3-1跳关W5

1.从W3-1第一扇门出来后立刻落进洞穴。

2.从下落途中的门进入的洞窟内的坛子进入里世界。

◆从W4-2跳关到W6

从W4-2中的鲸鱼背通往的地区末端有一个坛子，从坛子进入里世界。

◆从W5-3跳关到W7

W5-3开始以后，第一个梯子通往的场所上方有一个坛子，从坛子进入里世界。

◆老虎机出现玩家想要的结果

只要在自己想要的图形通过的一瞬间按键，就会得到自己想要的结果。

◆通往Boss的捷径

1.在放有W3-3A硬币的纵长地带中，将はっくん放在A硬币对面的墙壁的旁边。

2.坐在はっくん上，蓄力跳起。

◆寻找落脚点，躲过スパック

以W3-3中的口字形的方块为目标,登上梯子跳下去。

◆落脚点减少，回避はっくん和スパック

以W3-3中的口字形方块上方有一个落脚点，蓄力向正上方的落脚点跳去。

◆在空中可以迅速左右移动

从空中往下落时，一边按DASH键一边同时按十字键的左右。这一招用来在空中取得道具十分方便。

◆穿过只有一个方块的空隙

在到达那个小空隙之前加速，然后蹲或蹲跳。

◆利用チョッキ－身后的墙壁，岩石可以反弹形成4连击

向チョッキ　身后的墙壁投掷岩石。

◆チョッキ－举着的岩石落到自己头上，形成连击

用岩石砸向チョッキ　举着的岩石。

◆寻找耀奇的蛋，“耀奇挑战模式”出现

将世界7-2通关，看过结尾之后存盘就会出现。一旦收集齐全部40个蛋，从标题画面的蛋里就会生出一只耀奇。

◆耀奇和耀奇的蛋变成红色

收集100枚A硬币。

◆在选择画面中,马里奥的脸出现在得分表的旁边

得到2000万以上的分数。2000万以上4000万以下有一个，4000万以上6000万以下有两个，6000万以上8000万以下有三个，8000万以上5亿以下有四个，5亿以上出现5个。

◆不被アム-吹出的泡所影响，使出的攻击能够确实命中它。

遇到アム－的攻击时，应该从它的背后发动攻击。

SK8 东尼霍克职业滑板2

◆显示各种隐藏要素的命令

在菜单画面中，按住R键输入以下命令。成功后，隐藏角色出现时风车会转。指令和效果的对应关系如下：

上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、START	隐藏角色“蜘蛛人”
A、左、左、上、右、B、A、START	隐藏角色“ミンディ　”
B、A、下、A、开始、开始、B、A、右、B、右、A、上、左	选项中的“チ－ト”项变为可选

街霸ZERO3

◆使用隐藏ISM

赢得最终战斗。每增加一个通关角色就可以使用隐藏的ISM。

1个角色通关	Zero Combo
2个角色通关	Auto Guard
3个角色通关	Limit Off
4个角色通关	Guard Destroy
5个角色通关	Zero Cancel
6个角色通关	Super Zero Cancel
7个角色通关	Air Guard
8个角色通关	Zero Counter Plus
9个角色通关	Infinite Guard
10个角色通关	Gauge Plus
11个角色通关	Super Guard
12个角色通关	Hard Body

◆出现隐藏模式

满足以下条件即可出现隐藏模式。出现条件和隐藏模式对应关系如下：

单人模式中难度2星以上通关（可接关）	剧情战斗
剧本场景中难度2星以上通关（可接关）	幸存者模式
幸存者模式中的Boss场景难度2星以上通关	最终战斗
幸存者模式中的10个场景通关	最强模式
幸存者模式中的30个场景通关	认真模式
幸存者模式中的50个场景通关	经典模式

◆可使用隐藏角色

满足以下的条件即可使用隐藏角色。出现条件和隐藏角色如下。在没有附加条件的情况下，条件是单人模式的难易度为2星以上。

单人模式三人通关	掌握杀意波动的隆
单人模式五人通关	Guile
单人模式七人通关	Maki
单人模式九人通关	Yun
单人模式十一人通关	Eagle
使用杀意波动觉醒的隆、Guile、Maki、Yun、Eagle通关单人模式	真豪鬼
使用真豪鬼在单人模式下以8级难度通关	最终Vega

ZERO ONE

◆出现声音测试模式

在EPISODE1或5，调查自己房间的某个书架两次就会出现声音测试模式。这样就可以欣赏游戏中的背景音乐和SE了。

德比赛马 ADVANCE

◆可以参加凯旋门赏

1.在2200米以上的国内GI(包括天皇赏秋在内)中胜利两次以上。

2.宝　V纪念胜利。

3.在同年可以参加九月一周比赛的状态下送回马厩。

◆可以参加迪拜世界杯

1.至少赢得过一次凯旋门赏。不仅限于参加比赛的马，过去的马只要是赢过比赛就可以。

2.在日本杯ダ－ト和FebruaryStakes中取胜。

3.在可以参加三月一周比赛的状态送回马厩。

皇家骑士团外传 The Knight of Lodies

◆出现声音模式

游戏开始时或输入雇佣单位的名字画面的时候，输入“MUSIC_ON”。因为输入一次后就无

掌机秘技

法回到原来的画面了，所以从雇佣单位进入的时候别忘了提前保存一下。

◆可以删除所有的记录

游戏开始时或输入雇佣单位的名字画面的时候，输入“DEL_DATA”。

◆拥有特殊效果的道具装备

只要按照特定的搭配进行装备，就可以得到特殊效果。具体情况如下：

装备	效果
オラシオン（剑）/圣者之盾（盾）/フロイデヘルム（兜）/サザンクロス（铠）	不接受暗黑系的行动
ドラゴンシールド（剑）/ドラゴンヘルム(兜)/ドラゴンアーマー（铠）/ドラゴンアイズ（配件）	喷出对应元素的ブレス
シャーウッド（弓）/ウッドブランチ(帽子)/グリンサーコート（服）/フォレストブーツ（靴）	提升所有攻击的命中率，移动力+2
ジュガーケーン（剑）/チョコレートの盾(盾)/キャンディヘルム（兜）/砂糖果子のヨロイ（铠）	每回合回复HP，升级时AGI下降。

◆让デネブ成为伙伴

1.在商店雇佣战士（女）时，名字输入为“デネブ”。

2.让1中的战士转职成ウィッチ（魔女）。角色图像固有的东西会发生一些变化，变成一个叫作“うぃっち”的特殊职业。可以使用出准确率高达99%的“ゆうわく”（诱惑）及召唤魔法，是个非常厉害的职业。

◆出现カボチャショップ（南瓜商店）

1.デネブ成为伙伴。

2.去港城スカッベルム的商店。商店会变成ボチャショップ（南瓜商店）。此时可以购入シュガーケーン等点心武器・防具、オーブ等稀有道具。

◆取得ファイアクレスト

1.在南瓜商店中卖出5个“ガラスのカボチャ”，就可以购入该系列中的最强道具“ファイアクレスト”了（3万2000ゴート）

◆一开始即可以得到レリクスの纹章和アンビジオン

1.打倒变身后的シャヘル之后，就不要再进行游戏了，退出。

2.重新开始新游戏，在1中断了原存档的地方重新覆盖记录。

3.读取中断时的存档，打倒シャヘル后观看结局。再用通关存档开始新游戏，就会发现游戏中追加了レリクスの纹章和アンビジオン。

耽美梦想

◆男友去了远方

1.向シュトラ一告白打穿游戏。

2.通关后，和他约会大约20次左右。此时有可能被求婚，拒绝他。

3.反复以上操作，拒绝三次求婚。

啾啾火箭

◆小猫巨大化

小猫吃了50只啾啾后就会变大。一旦这只小猫乘坐火箭，收集的啾啾就会被吃掉一半。而且，已经巨大化了的小猫要是再吃50只的话就会……砰的爆炸！！！。

陆行鸟大陆

◆得到稀有的攻击魔石“キングベヒーモス”

1.通关一次ベヒーモスヶ原。

2.再玩同一个场景，得到对手两倍以上的水晶，并胜利两次。

◆得到稀有的攻击魔石“モルボルグレート”

1.在モルボル森林和コカトリス森林多走几次，听到从モルボル得到的线索。

2.使用朋友魔石モルボル，只能在使用10次モルボル占领区域时才能得到，不过不能带到下一个关。

◆得到稀有的攻击魔石“ラミアクイーン”

1.多走几次ラミア的火山和ゴーレム保护地，听到从ラミア得到的线索。

2.每使用21次攻击魔石ラミア次，代替ラミア的ラミアクイーン就会登场。如此这般让ラミアクイーン出现三回后就会得到“ラミアクイーン”。之后，ラミアクイーン每出现一次，就会有一颗魔石入手，不过都无法带到下一个场景中。

◆得到稀有的攻击魔石“キングス”

1.每个场景至少都玩过一次，用攻击魔石キングベヒーモス使对手的マス（地皮）等级下降合计33级。

2.再次使用キングベヒーモス，即可得到稀有的攻击魔石“キングス”。只是也无法带到下一个场景中。

◆追加4个角色，随时召唤稀有的攻击魔石

1.打穿いにしえの　　后就会出现附加场景“隐藏的竞技场”。每一次进入这里地图都会有所不同，前半段、后半段合计共有100张地图。

2.将前50张地图打通，就会出现カーバンクル、白魔道士，ドル、モーグリ4个角色。同时，还可以得到平常无法拿到的稀有攻击魔石“モルボルグレート”“ラミアクイーン”“キングス”，任何时候都可以自由召唤。

极上QADVANCE

◆出售珍贵零件的“うらショップ”出现

取得所有地区的冠军赛第一名。

极上QADVANCE2

◆利用GC和连接线调出隐藏赛道和新赛车

用GBA连线将GC游戏《极上Q》和本作相连，就会出现新比赛和新赛车。

◆得到最强的零件——龙系列

1.进入天使杯综合成绩前三名以内。

2.在“选手名字变更”选项中，输入“DRAG-ON”。

世界传说 召唤士的血统

◆第2遍游戏的“ヒロイックモード(HeroicMode)”

在通关一次有存档的状态下选择“继续游戏”。在这个模式下，玩家保持第一遍穿版时的参数继续游戏。

世界传说2 换装迷宫

◆简单使出连续技

1.用ワンダーシェフ（LV 15以上）或あじむしゃ（LV 15以上）与护身符合成制作アミィ的衣服。

2.战斗时，将敌人逼至画面的一端然后使用アミィ的普通攻击。虽然命中率不高，但特制的衣服可以在一定程度上提高命中率。

◆将TP回复到最大

1.当TP减少时，换成最大TP值低于现有TP值的服装。

2.再穿回原来的服装，TP就恢复了。

◆制作《女武士时光冒险》中ワルキューレ的服装

1.打倒试练塔上最上层的ワルキューレ，得到“ときのかぎ”。

2.将“せいせんのふく”与“ときのかぎ”进行合成。

◆制作《ミスタ-ドリラ-》中ドリラ-的服装。

1.从ミスリルゴーレム处盗取（但是成功率只有1%……真是不“低”啊），再完成将コアクリスタル转交给チャット的委托即可得到“ドリル”。

2.将“ちしつがくしゃ”和“ドリル”进行合成。

幻想传说

◆标题画面中追加哦朋友迷你游戏“LET'S GO AR-CHE”

只需将游戏打穿1次即可。

铁拳ADVANCE

◆角色的左右切换

在练习模式下按选择键切换，这样就可以进行2P方的练习了。

◆使用隐藏角色平八

难易度、回合数任意，即使是接关也没有关系，只要在连环模式下使用所有的人物通关后就可以使用平八了。

◆出现“VS组队战”模式

难易度、回合数任意，即使是接关也没有关系，使用平八通关即可。

棋魂2

◆**追加选择“Extra”**

在自由对局模式中，等级提升到7级以上。

◆**乐趣多多的自由对局和幸存模式**

在游戏中以下列条件通关，就会出现追加要素，具体条件和对应要素如下。

条件	追加要素
完全更新从第1位到第10位的高分排行榜纪录	可以对弈只有五条纵横线的五路盘
收集棋石补正的所有棋石	追加中国式和朝鲜式的两种对局规则
打穿战役模式	在自由对局模式中，选择一色棋

◆**自由对局模式的“？”项目中追加在对局中战胜的角色。**

与在战役模式的事件中登场的角色对局并胜利。追加角色为门胁龙彦、椿俊郎、洪秀英、塔矢アキラ、饭岛良、本田敏则这6个人。

仓鼠太郎4 虹色大行进

◆**进行迷你游戏**

通关一次游戏后，召集5名圣歌队的成员参加“にじげきじょう”（彩虹剧场）。这样，就可以用仓鼠动作机来玩所有在游戏中出现过的迷你游戏了。

◆**得到隐藏的涂鸦板“こいするオレさま”（恋爱中的本大人）**

在第三章“よつばしょうがっこう”（四叶小学）中，去放置着ちゅーまげ的窗户。在说完“ちゅーまげなのだ”这句台词后，按L、L、B、A、R键。

◆**得到隐藏的涂鸦板“M&M&M”**

在第五章“ハムハムまつりかいじょう”（哈姆哈姆节日会场）中，走到会场舞台上的肖像画前边，在说完“めがねくんにそっくり”这句台词后，输入R、L、R、A、B即可。

◆**得到隐藏的涂鸦板“きづいてほしいのでちゅわ”**

在第六章“きらめきかいがん”（闪亮海岸）中，到地下大厦的黑板前，在说完“こくばんなのだ”这句台词后输入R、B、A、L。

◆**胡萝卜仓鼠登场**

把各场景中的胡萝卜拔出来以后，每一个场景都会出现一只“にんじんハム”（胡萝卜仓鼠），而且用2个胡萝卜就可以にんじんハム换一枚印章。

哆啦A梦 绿色的星球 心跳大救援

◆**玩到隐藏的迷你游戏**

在游戏中，使用特定的角色去指定的地点就会出现隐藏的迷你游戏，具体条件和出现的迷你游戏如下：

条件	迷你游戏
在第一关中，用野比收集ハッスルネジ时，从大地图（画面右上表示的图标）的右端从下数第二个地点向右边从下数第三个地点移动。	宝石集めゲーム（宝石收集游戏）
在第2关中，让技安进入大地图右数第二个，下数第二个地点，按下里面的开关进入岩场。	もっちゃんたたきゲーム（打地鼠）
在第3关中，让哆啦A梦移动到大地图右上角从右数第二个地点，进入岩场的迷宫。	迷宫脱逃迷你游戏

特鲁内克大冒险2ADVANCE 不可思议的迷宫

◆**目不忍睹的ネネ将“はぐれメタルの剑”和“はぐれメタルの盾”作为礼物送给玩家**

在“ちょっと不思议の草原”（有些不可思议的草原）连败7次。

◆**从国王手中得到道具**

1.收集小奖章。小奖章在会在“不思议のダンジョン”（不可思议的迷宫）46层以下，“もっと不思议のダンジョン”（更加不可思议的迷宫）31层以下，“试练の馆”（试练之馆）21层以下出现。

2.交给国王20枚以上小奖章。根据收集的枚数，20枚可以得到メタルキングの剑（奖章之王的剑），40枚可以得到メタルキングの盾（奖章之王的盾）。以后每收集20枚，都会按照メタルキングの剑、メタルキングの盾的顺序不断获得奖赏。

◆**在银行存款就可以得到道具**

在银行存一大笔钱，就可以得到与存款金额相对应的道具。

存款	道具
5000G	しあわせのたね（幸福的种子）
1万G	世界树の叶（世界树之叶）
3万G	合成の壶（合成之壶）
5万G	小さなメダル（小徽章）×3
10万G	しあわせの指轮（幸福的戒指）
20万G	ハラヘラズの指轮（肚子不饿的戒指）
40万G	白纸の卷物（空白的卷轴）×3
80万G	こんぼう（恳求）+30
150万G	皮の盾（皮盾）+30

读者秘技

武士的成长·樱国冒险

◆**道场内的秘密**

当游戏至仙台市后，这里一共有3个星战道场，如果将里面的武士全击败，之后再同最下面那个道场外的一人交谈，他便会告诉你一个秘密，那就是每个道场内后面的壁画其实是隐藏房间的入口，进去后可以在里面自己用普通卷物制作秘奥义书。另外在长野村瀑布旁调查旁边的“三”字石碑可进入隐藏的道场。



◆**神奇的地藏菩萨**

游戏中所遇到的地藏菩萨通常供给它们一个バナナ便不能再给了，但处于东樱都的那个地藏菩萨却特别，如果你连续给20个バナナ给它的话，便会得到它送的神器——鼻のメガネ。

——湖南湘潭　陈欧

特鲁内克大冒险2

◆**简单得装备**

如果连死8次左右，再次开始游戏时会获得较强的装备。

◆**轻松加HP最大值**

在迷宫里遇到神父时，对神父使用“分裂之杖”后能复制出许多神父，这样就能让每个神父都帮你增加HP最大值了。（注：在这之前主角必须是满血，不然神父会帮你回复HP值）。

——桂林　陈安祁

超级泡泡龙

◆**隐藏关卡出现**

在游戏标题画面下输入B、R、L、B，在标题画面下方会出现一个地图，之后进入游戏，就会出现隐藏关卡。如果玩家此前通关的话，就会再现135个新关卡。

——广西　周钊

DOOM

◆**进入作弊模式**

以下密码都是要按住L及R键输入，

神模式：A、A、B、A、A、A、A、A

电脑地图：B、A、A、A、A、A、A、A

辐射服：B、B、A、A、A、A、A

无敌：B、B、B、A、A、A、A、A

狂人模式：B、A、B、A、A、A、A、A

全武器：A、B、B、A、A、A、A、A

——北京　GAMEQUEEN

格斗之王EX

◆**无限连续技**

其实在游戏之中有比KOF99少不了多少的连技，因为由于游戏的程序缺陷，反而能实现一些以前未能实现的连技。下面给出三个人的无限连技：

蔡保健：L(重P)———→+B（小K）……

莉安娜：前冲后不断打出重K

掌机秘技

金加潘：(难度颇大)A（小K）—→+B（小P）—↓→+A（小K）……

——广东　张锐彬

街头霸王ZERO3up

◆全隐藏角色

杀意隆：3个人物完成SINGLE MODE

古烈：5个人物完成SINGLE MODE

真希：7个人物完成SINGLE MODE

阴：9个人物完成SINGLE MODE

依格尔：11个人物完成SINGLE MODE

真豪鬼：全部36人物完成SINGLE MODE

真维加：用真豪鬼通关

（注：所有人物必须在难度两星以上完成游戏才会出现，真豪鬼、真维加须在选人画面中按START键才会出现，用杀意隆通关时会在最后一局对战真豪鬼，无论胜负都可看结局，但打输了并不算通关一人）

◆全隐藏模式

DRAMATIC BATTLE：SINGLE NODE任选一人通关后出现。

SURVIAL MODE：DRAMATIC BATTLE任选一人通关后出现。

FINAL BATTLE：完成SURVIVAL MODE中的BOSS模式后出现。

——北京　LULU

黄金太阳

◆平安使用诅咒装备

本作中有很多装备特强，但是他们往往带有诅咒效果，在战斗中会十分烦人，但只要装备了“坠天使的指轮”（たてんしの）后就不会受诅咒影响了，此指轮在宝岛上。

——山东　HUNTER

口袋妖怪·金/银

◆复制精灵、道具秘技

每逢星期二、星期四、星期六参加捉虫大会时，有秘技可复制特别的精灵，只要依下列步骤进行就可以：

A、队伍内必须有6只精灵，最前面的必须学会（飞天）；

B、第2位放你想复制样貌的精灵；

C、最后位置放你想复制招式及LVL的精灵；

D、若想复制珍贵道具，则要事先将道具交给最后的精灵；

E、进入自然公园参加大会，工作人员会替你看守2-6位精灵；

F、进入后别捉精灵，立即往出口，工作人员问你是否完成时答不（いいえ）；

G、回公园后立即用飞天离开，发觉身上有齐6只精灵；

H、将2-6位精灵放进电脑，然后再回公园；

I、进入后再到出口，选择回答是（はい）；

J、公布结果后，发觉多了一只新精灵，LVL更是一下子提高了。

注意：复制的精灵不能再升LVL，但用此方法确可将珍稀宝物无限复制。

——广东　郑小川

特鲁内克大冒险

◆死后道具不消失

首先在自家里的存档，在进入迷宫后不要在楼梯上存档，死后立刻关闭电源，这样再重新开始就会以自家开始游戏，身上的东西全部保留。

——山东　HUNTER

超级马里奥A3

◆无限加命法

在WORLD 1-中，刚进入版面不久后会发现许多见到你就会缩成球的怪物，用嘴含上一个“草珊瑚含片？！”将它带到第一个跳出“变蛋义勇军”的水管口。将口中的含片吐出，踢至贴近水管处（算好敌人跳出水管的落脚点）将“球”踢在落脚点上，耀西站在球的身边“看”着它，当敌人跳出水管就刚好落在“球”上，使会翘翘。当牺牲者到了7个，第八个开始就会不停地奖命。注意：耀西身后的蛋不能超过5个。

——浙江　倪文晋

口袋妖怪·红宝石/蓝宝石

◆隐藏BOSS

首先，你必须通关一次。而且，你手中的怪兽不能低于Lv.80。

准备好50个以上的超级球。加血药，复活药若干。



这时，你就可以前往最下方的水岛城镇（有好多浮桥的那个），在城镇的东边。往上方搜索。就会发现一条新出现的水路。那里通向一座高塔。确认你的自行车是越野型，才能通过塔内的断裂地板。一路前进，注意这里的敌人的级别很高（Lv.48-Lv.57）。你将在最深处找到BOSS，———只绿色的大飞龙。（Lv.70）好了，就看你的本事了。

飞龙的属性为 龙&飞，可以飞城。而且，用他飞城时。飞行画面会改变！

—— Rock Wang

世界传说·换装迷宫2

◆HP、TP回复大法



在村里，无论男女主角，要有2件以上的服装，其有会加HP的，首先换成高等级，再由高等级换成低等级，再换成高等级，再换成会加HP的，这样他（她）的TP基本满了，让他（她）给所有人加HP，加满后再换装，直到把TP加满，结果有ァミィへんしんステッキ8个以上的话也可以把HP、TP加满。

——沈阳　闫锋

口袋妖怪·红宝石/蓝宝石

◆不花钱得道具

其实很简单，狐5只ミ“ク”サ“ク”マ（NO.12），在游戏里大概20分钟左右，它会自动得到一个道具，例如，加HP50解毒，解麻痹等道具，带5只就会得到5个道具，可以省很多钱。

◆多得经验值

只要是交换的怪兽，无论是与他人换的或是在游戏里与游戏中的人换的，所换来的怪兽经验值会比其他怪兽多得50%。

——沈阳　闫锋

超级机器人大战OG

◆游戏中的金钱赚取

众所周知机战的最大问题是金钱，而且一仗所得到的钱又很少，现将我的方法写出，希望能抛砖引玉。

机战OG的第9话A中有两个DC舰长，而任务失败的条件就是击落其中任何一架，现将其中的一架击沉，游戏结束，这时再重新进入，全部的经验、金钱、熟练度、等级全部继承，如此便有了升级和得钱的好办法了。（注：此话的机体改造会全部复原，并转化成金钱，要到下一话才能重新改造）

——安徽　许蔚然

光明之魂

◆游戏中人物的取名

输入特定名字会有不同的效果：

战士「イヨクMAN」男气のふんどし

魔法师い「ヨッシー」本气の下着
ドラゴン战士「いっそーん」ドラゴンパンツ
战士「マックス」STR+１０
魔法师い「アンリ」INT+１０
アーチャー「ハンス」VIT+１０
ドラゴン战士「バリュウ」DEX+１０

◆金钱无限增值法

到村子的店铺，先拿起自己的道具，按两下R，再选店里的道具（越贵越好）用十字键把它移到刚才已选的自己道具的上方再按R，就可以把道具卖回给店里了（所卖的是店里的不是你的）然后重复。

◆游戏中的隐藏关

在通关一次后在新增难度下打到第八关时，按住L与R后，再按A键进去。

◆道具的无限复制

有两只GBA连线，放下要复制的物品，1P与2P同时站在道具上，要求两机同时显示出道具名，然后由2P先拾起，约半秒不到1P也拾起。这样就完成了。

◆无限药草生成大法

方法其实很简单，在迷宫中，如果你正缺少草药，这就很管用了，在装备画面，把不需要的或是没用的东东选中，再选择Drop，然后就会凭空出现药草，本人每次都成功，大家不妨试试！！

◆忍者装备

1、武器店与防具店之间，得到药草。
2、街上，得到恢复水滴。
3、道具店后面的桌子附近调查，得到鉴定卷轴。
4、道具店后面树附近调查，得到美味寿司。
5、鉴定屋前的帐幕，调查后答否（イィエ），得到忍者头带。
6、道具屋前面的男人，得到忍者装束。
7、道具屋前面的木板，得到忍者腕轮。

——北京　GAMEQUEEN

火炎纹章·封印之剑

◆火炎纹章中的练级

GBA上的火炎纹章练级是一个难题，特别是在斗技场里好不容易练成的角色遇到了CPU百分之一的必杀，简直就是“＃??￥％％”！

练级最好的方法是发现BOSS是重甲骑士（别的也可以），先用一厉害角色去耗光他的武器，然后把你想练的人带上去，不用担心任何事件发生，当你发现你的人轻易就把BOSS搞定，就说明人练的差不多了，下关我继续练。还有不要连续的在斗技场里练同一人，换着练会比较安全，还有要记住的是CPU是无耻的，练你的主力，他只会给你400或500，但假如一个弱角进去，就会变成800 或更多，所以我的方法各角色是先在BOSS那练，等超过10级是再去“斗鸡场”练，就会容易的多，要是你之前再吃一个天使之衣的话，就会……。

——安徽　许蔚然

洛克人与弗尔特

◆奇特的现象

游戏中在由“COLD MAN”镇守的冰关，“BANNER MAN”镇守的森林关，以及由“KING”镇守的倒数第二关第三部分，其中都会遇到一种类似“制冰机”的敌人，它会放出冰块把主角推挤到死角或推入深渊。但在使用洛克人时，遇到这种敌人则可在冰块推向主角时，顶着冰块使用滑铲，此时，你会发现，洛克人像变魔术一样从冰块中穿了过去。这应该是游戏中的BUG。

——吉林　关瑞

恶魔城·白夜协奏曲

◆LV53后最快的升级方法：

条件：①祖斯特LV53以上
②护甲：マジカルマX1
饰品：マジカルネックレスX2
サイファのすいしょうX1
③魔法组合：冰陨石（斧头+冰魔导书）

方法：由表城空中回廊进入因果机械塔后有四个通道，从最下方的通道进入，见到一个向下的通道，从最下方的通道进入，见到一个向下的通道，下去后祖斯特站在平台上，左下角是13只のみ男，站在平台上用上+B冰陨石可一次击杀全部のみ男，后跳离房间，再下来又有13只，如此反复即可，没有MP后可下去用圣鞭打，待35秒后MP可完全恢复，则继续用冰陨石。若辅以魔法药效果更佳，用此方法，25分钟升一级绰绰有余。

——山东　苏阳



盗墓者

◆游戏密码

最近玩了《盗墓者》，感觉不错，现在将其所有密码奉献出来，从左至右：PRLD GAZE MEDI HAXE PATH BONE TREE LINK KURZ HELL WEFX MEMO HEAR FITZ ELRC CLIK MGSL ROMA MANK AEON TIME OLIM LAND HILL CHEX STLK MECH ARKD MUSH SPOK LITH ARIA。

——北京　LULU

雷曼A

◆游戏中的大BUG

如果遭到敌人攻击，会有一定的“无敌”时间，在此如果你掌握好时间，落到地上，按A键跳起，你会发现在空中时，又成无敌了，用此方法，一直连跳，将可长时间无敌，但要注意跳起后不能攻击，本人用此法打SPACE MAMA’S CRATER中的BOSS，在其暴走时，仅费了一格血。

——安徽　许蔚然

俄罗斯方块

◆一点小技巧：

在方块落到底端时，此时不停地变换，方块是不会定位的，而且可以移动，这样打高水平也没问题。

——浙江　陈剑

格斗之王EX2

◆爆气的取得：

游戏初期是无法“爆气”的。在“STORY”中，随着胜利战次增加，三个人头像后的槽会随着结束时状况增长，每涨满一个槽取得一颗星，只要使某一人在通关时得到一定的星并在等级评定中达到“MASTER OROOHI”（以后简为“MO”），就会有提示说此人可以“爆气”了，而此人HP槽会有所变化（无等级限制）。

◆隐藏模式：

在不断得到“MO”称号时，各种选项会不断开启“等级调整上限增加”、“ENDLESS”、“STORY ON/OFF”、“增加快捷”热启“（SELECT、START、R同按）”、“音乐欣赏”等。在“ENDLESS”中以第一的成绩打穿，就会追加“POWER MAX ON/OFF”选项。

◆隐藏人物：

游戏中有两个隐藏人物：BOSS“忍”和“暴走忍”。

只要将21个人的“MO”称号全部取得，出现忍；再将忍的“MO”称号取得，又会出现暴走忍。

——河北王鹏

怪兽之门

在游戏的标题画面有个OPTION选项，进入后选择シークレッツワード，在里面输入下列密码可获得相应效果。

◆获得究极魔法卡

卡片名：ヤイツトソード　　密码：そのしゅくふくされしつゐぎけみとめしもののからだないやす

卡片名：イソビジブル　　密码：いだいなゐこちもはてきのめよりそのみをかくす

卡片名：フレイムロツド　　密码：そのつぇはつよきせいしんをしゃくねつのほのゎょかす

卡片名：ホーリーライト　　密码：せいなゐひかりはときとしてあしきやいぼをしりぞけゐ

卡片名：リフレクトシルド　密码：ちからをゎごゐものそのたてによつてみずからをほちぼす

卡片名：ハリケーツ

密码：かぜのゎラそ のぃかりはすべてをまきこみしりぞけゐ

◆隐藏职业“兽人”出现

密码：つちぁはこ/ぬぅそぃぁ/ちぢくぜも/べれゐゎぬ/くぶすれち/けぁゐもぃ

——贵阳 黄巍

游戏王7·决斗都市传说

◆游戏中的密码

1、增加100点DC：在卡片屋输入密码：98025223

2、增加ヂッキキャパタシィ在卡片屋输入密码98025229

——贵阳 黄巍

塞尔达传说·众神的三角力量

◆原地记录大法

光明世界：在得到笛子后，对着卡瑞可克村中的鸟型风向标吹笛子会放出一只鸟，以后想记录时，先用笛子把鸟召唤出来，按B键返回原地，再save就可以了。

黑暗世界：在想记录的地方用魔镜到光明世界，之后返回再save。

——苏州 张惜春

洛克人ZERO

◆安全最终BOSS战

洛克人ZERO的最终BOSS要用长矛打，极难对付。而且打持久战对自己很不利。下面我就向大家介绍一种既安全又实用的打法。

你的剑必须会二段集气斩，操纵得也很熟练的话（也可以带上恢复体力的精灵），便可以向最终BOSS发战了。BOSS的第一形态很好对付，用二段集气斩即可。第二形态不太好对付，这时要把声音开大一点，因为BOSS攻击前会发言，便可躲过他的攻击。攻击时不要用长矛，而是用剑来攻击。先跳到浮游柱上，待BOSS发招之后，用二段集气斩来砍他的脑袋（注意不要碰到他），如此反复进行便可打倒最终BOSS。

——天津 刘知洲

纯情房东俏房客

◆Sound Test Mode出现

《纯情房东俏房客》的背景音乐非常细腻，Sound Test Mode可以让你一次听个够，方法如下：

第二次自由活动时间（樱大战？！）时，连续两次进入自己的房间，便会遇到乙姬美，与她对话便会启动这个隐藏模式。游戏中仅此一回，一定要把握。

——上海 Captin Jasmin

纯情房东俏房客

◆游戏中的小秘密

火炎的气息2中，有一个仲间，叫阿斯帕，他的战斗特技是召唤花草，《电软》去年第六期中曾经说过其作用不明，不过经小弟研究，他的一般画面中是使地上开花，而若在斯坦的故乡哈兰多城那片地方，到敌人画面中会出现两个类似仙人掌的东东，这时使用召唤成功的话这两个仙人掌将会爆炸，攻击力不小，妥善使用对游戏有很大帮助。

——江苏 吴坤

星之卡比·梦之泉DX

◆隐藏游戏

通关一次后，在小游戏中会增加BOSS战这一选项，可挑战打败过的所有BOSS（难度超高呀！）

◆使用美塔奈托

要求以100%开发度通关两次，这样在小游戏中增加另一项选项，可以使用美塔奈托公爵进行游戏了（注：第二次通关必须选开始游戏的第二项）。

——广东 郑瑞斌

古惑狼赛车A

◆摆脱红色计时炸弹箱子法

众所周知，无论是单人玩的过关模式或是双人玩的对战模式中，踩到红箱子后会很吃亏，倒计时时车速减慢，又会被对手甩掉一大截……！

经过本人多次验证，在撞到红箱子时，及时多次按L1（赛车跳越键）可把正在倒计时的箱子甩在身后，变成立即爆炸的箱子！！！

——河南 范开

索尼克ADVANCEW

◆与TAILS一起行动

在选人菜单中将光标指索尼克按上，然后指TAILS按下，再指KNUCKLES按L，理所当然指AMY按R，最后使用索尼克游戏，这样TAILS就与索尼克一起行动了。

——北京 戴拉

塞尔达传说·四神剑

◆游戏隐藏要素

一款很不错的游戏但游戏隐藏要素不多，通关几遍便索然无味，但四人联机很有意思哟！

游戏中钱很难赚，买几瓶全补和向女神那“投资”几次便袋中空空，在下发现游戏中最赚钱的地方就是去拿第二个“勇者之戒”的路上，就是在那个什么也不说，立个臭牌子的小偷的左下方的岩石下，取得“力量手套”，举起石头便出现隐藏山洞，里面十个陶罐，一个陶罐下五元钱，来回十几次，999元不再是梦想，买齐装备，去干掉BOSS吧！（在下最短游戏时间10：53，你敢挑战吗？）

——安徽 仲冬

最终幻想战略版A

◆快速收集“JP”的方法

关于“JP”，游戏前期（没得神兽前），得的实在太多了，多得不知道干什么，但是得到神兽后却发现不够用，整天放在身上摆来“看”，一直不舍得用，这里有个快速收集“JP”的方法：在任务中，常常有许多任务战中有些什么“石像”“雕像”“木箱”等，



而每次总是出现至少两个，当那些会动会跑的敌人“干掉”后，任务并没结束，因为还要把“木箱”等东西破坏完，才能结束。而“木箱”等的HP都是十分的低，都是“30”以下，可以说是“一刀一个”，只要一群人围着一个木箱，一个人打，一个人复活（那些东西有生命吗？怎么复活啊？），这样就可以无限得“JP”。

◆关于偷东西

这个技能，可以说是在整个FFTA中十分重要的，因为仅靠商店和任务中的道具是不能得到所有技能的，而且许多的究极武器，防具盾、饰品都在敌人身上，所以“盗む”是一定要练的。偷东西的时候，从侧面和后面偷的话成功率就比从正面偷多10%以上，而把敌人弄成异常状态成功率就更高，特别是用“动物使ぃ”的“羊が100匹”的高成功率魔法后，偷盗的几率达100%！！

◆关于非战斗任务

非战斗任务常常要有特定的条件，如职业、道具、能力等等，当选择人物去完成任务时，可能会摆出3种姿势，跳跃、走路和蹲下。其中蹲下的意思，该人物完成率是20%，而走路是仪表成功率为50%，跳跃就是成功率高达80%。所以派遣最好找“跳跃”的人去。实在不行就找“走路”的去做吧！

◆听主题曲

《白花》，其实一开始就可以听了（其实也不算是歌啦），就是当“读取”和“存储”记忆时，背景音乐可能很陌生，但是过了一下后就听见了ZONE的《白花》的单音小调（没歌词）。

——广西 ？？？

国内游戏开发、汉化史

——之 TV-GAME & POKERGAME

■文／乐水

转眼间2003年就要过去了，在这短暂的一年里ROM汉化业进行得如火如荼，几乎每天都会有关于某某游戏被汉化的新闻。不但各个机种的ROM被一个接一个地汉化，连汉化小组也一个又一个的增加，随之而来的是各种汉化、破解教程。可是又有多少人了解2001年10月狼组放出的第一个汉化ROM多拉基亚776那时的情况呢？又有谁知道国内最早汉化的游戏是哪一个呢？下面，请各位读者跟随我进入时光隧道回顾这段流金岁月……

时光如水，岁月如梭……

我们来到了90年代初，90年代初的中国，是个经济尚未发达的时期，要是谁家里有一台FC，那这家的孩子就是最幸福的了。因为这时FC刚刚登陆中国，所以也谈不上游戏的汉化，玩家只能玩一些日文或英文版的游戏。

进入90年代中，在中国经济迅猛发展的势头下，拥有游戏机普及量也随着增加。从而诞生了一些以经营游戏软件为生的游戏公司。其中福州烟山公司制作了最早的汉化游戏：《中文麻将》，这个游戏可以说是国内最早的汉化游戏了。此后福州烟山公司又制作了《烟山围棋杯》等游戏。但由于销售问题，93年福州烟山公司停止了汉化游戏转向经营游戏机以及软件周边的业务去了。实在是非常的可惜。在此时期还有至今依然旺盛发展的裕兴公司，该公司虽然没有汉化任何游戏，但它们在大陆有几个创举，例如最早用磁带代替卡带，最早研究出FC的磁碟系统等等，对于国内游戏业的发展也有着很大的贡献。

闲话少说，言归正传。虽然在93年福州烟山公司停止了汉化游戏，但正是在93年又有一个新的游戏公司——外星科技走进了商业汉化之路。如果说福州烟山公司汉化了国内第一个游戏，为中国的游戏产业开创了一个先河，那么则可以说外星科技公司通过原创中文游戏将中国的游戏产业推向了一个高峰。

外星科技公司在成立以后，原创和汉化了很多游戏，比较知名的有：《岳飞传》、《西天取经》、《黑暗之蛊》、《龙珠英雄》（半熟英雄）、《魔神法师》（西游记）、《创世纪英雄》（魔神英雄传）、《匹诺曹的复苏》、《欧陆之战》、《生化危机1》、《泰坦尼客号》、《侠客情－荆轲刺秦王》、《爆笑三国》、《龙珠Z－超武斗传》、《星级武士》、《包青天》《FF1》等等。尤其是《西天取经》，该游戏销售量高达10多万份，请各位不要小看这个数字，虽然和一些日本大作比起来10多万份的销量并算不了什么，但是在国内，却是一个奇迹。除了原创和汉化，外星科技还移植了一些游戏，其中最出名的就是《外星战士》了。这个游戏的原型就是SEGA公司的《梦幻之星4》，外星科技将它缩水移植到FC上，虽然是移植，但其效果可以说是当时大陆最好的RPG游戏了。

《岳飞传》



《创世纪英雄》

外星科技公司在经历了短暂的辉煌后，像大部分公司一样，外星科技的经营理念逐渐开始出现了问题，其中反响最大的就是“《屠龙刀》”事件。外星科技利用KOF中的草雉京做海报并在上面画了一把刀，以此为自己的游戏宣传。难道一个那么大的游戏公司竟然不能画一张宣传海报么？可想外星科技的经营理念有多大的问题了，这正是外星科技从辉煌走向没落的原因之一。

导致外星科技公司没落的另外一个原因就是外星科技遭遇了其他游戏公司都很惧怕的问题——盗版！一个未注册的小公司在90年代末期大量盗版外星科技的卡带，导致外星科技很大的损失。虽然外星科技将D商告上了法庭，但是这场官司一打便是三年，虽然最后法院做出外星科技公司胜诉的终审判决。但是因为制作的游戏的资金没有收回，从而拖垮了公司。此后，外星科技虽然没有倒闭，但已经渐渐消失在大家的记忆中……

外星科技短暂的辉煌给我们留下了很多美好的回忆。可以说，没有外星科技，我们就不会玩到那么多高质量的中文游戏。虽然在后期他的经营理念出现一些问题，但不可否认的是他们对中国游戏产业的发展作出了不可磨灭的贡献，直到现在，外星科技还在经营着游戏机、GB、CD和VCD。



《龙珠Z—超武斗传》

在这个时代还有一个我不得不提的公司，这也是大家都熟悉的一个公司——先锋卡通。也许有的玩家对它没有任何概念，那么如果说《电子游戏软件》，那么我相信绝大多数老玩家都是知道的，其实先锋卡通就是《电子游戏软件》的前身。看过早期《电子游戏软件》（GAME集中营）的读者，一定知道那时利用杂志宣传买《赌神》吧？但是由于当时媒体的不发达，汉化质量那么高的游戏却只卖出了5000份左右。倘若当时若有今日这么发达的网络，也许卡通先锋公司会创造更大的奇迹。先锋卡通在后期还汉化了《吞食天地2诸葛孔明传》，然而对于这样一款经典游戏竟然只卖了3000份。原因我不多说了，那时市面上卖的《吞食天地2诸葛孔明传》大部分都是D版。由于《赌神》和《吞食天地2诸葛孔明传》并没有卖出多少份，导致卡带大量积压，致使卡通先锋赔了很多从而转向《电子游戏软件》。



《匹诺曹的复苏》

此外还有不少港台的游戏厂商以及一些不知名的内地厂商在做游戏的汉化与原创。比如大家都熟知的《重装机兵中文版》、《封神榜》，等等经典游戏。

在这个时期末，还有一个让我不得不提的人施珂昱，老施汉化了当时很有名的PS游戏《寄生前夜》。游戏使用了PSBIOS的日文字库汉化。虽然当时的技术条件使汉化PS游戏还不是很成熟，但是我们的达人施珂昱仍然汉化出了非常高的水平。更令我们意想不到的是施珂昱老大并没有将自己的任何个人信息放入游戏中，面对老施这样不图名不图利的强人，一直不被人所知，直到游人那个采访才是第一次揭开老施的神秘面纱，让广大玩家了解其人其事。与此相反，令我们异常气愤的是某D版商在光盘的封面印上：大宇资讯汉化的字样，使得大家顺理成章地认为是大宇资讯官方汉化的游戏。

在这个网络还没有发展起来的时期，大部分上网的人都是泡聊天室之类。所以没有引起更多的人进入到游戏汉化这个行列中。直到狼组的成立……


《泰坦尼克号》

时光如水，岁月如梭……

我们成了跨世纪的一代，在这新的世纪里，汉化游戏的发展也进入了一个新的世纪。



《侠客情—荆轲刺秦王》

这个阶段可以说是当今汉化界的原型，这个时代的开始是以狼组的建立为标志的。在这个时期，依然没有任何的汉化资料，但是，值得庆幸的是国内网络的迅速发展使得那些志同道合的高手走在了一起，在他们共同的努力下，一步一步踏出了一条小路。正如鲁迅先生所说，这个世上本没有路，但走的人多了，便自然有了路。如今，这条艰难的小路终于被坚强的中国人走了出来。

狼组可以说是中国汉化界的一个传奇了，在当时国内没有任何的汉化资料，了解汉化的人几乎没有，但是在狼组的老狼、ALAN YANG、DARK01的带领下，翻译了大量国外的资料，从而一举完成了《多拉基亚776》的汉化。这一鼓舞人心的消息一经传出，举国欢庆！（读者：没这么夸张吧……）从此以后陆续有人受了《多拉基亚776》的影响而进入了汉化界。另外，中国第一个ROMHACKER网站ROMHAKCER中文网也在2001年11月26日成立，从而开创了汉化新世纪——

时光如水，岁月如梭……

（读者：又来……，汗）

由狼组踏出的小路，逐渐变宽。很多高手与菜鸟加入到ROM汉化的行列中。尤其是屎王独立汉化《天地创造》的发布，更刺激了众多有志者加入到ROM汉化的大家庭中。另外，在2002年5月《汉化情报站》杂志的创刊，以及梦组汉化的《梦幻之星4》剧情100%汉化版发布也起了不小的推动作用。此后屎王建立的勇者组活跃了一段时间，曾经一举在8月放出三款汉化游戏，它们分别是：《最终幻想6幻想版》、《鬼神童子》、《灌篮高手》。此外老施也在8月放出GBA第一个汉化游戏：《恶魔城白夜》完整汉化补丁。从此便一发不可收拾，几乎每个月都有一些汉化游戏发布。其中不乏大作，比如熊组汉化的《鬼武者战略版》、勇者－天使－狼合作汉化的《新约圣剑传说》。

各个机种的游戏也相继有突破性进展，最近Jamesxu放出了PS2《实况足球7》的汉化补丁，使得PS2的汉化游戏实现了零的突破。目前汉化游戏的种类涉及了8个，共计96个游戏。（商



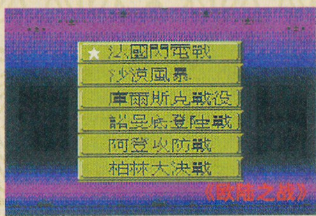
《生化危机1》

业汉化不包括在内）。

面对如此红火的汉化市场，我们“可爱的”盗版商也看到汉化游戏中的巨大利益。因此他们也开始汉化了一些GBA游戏，比较著名的有《口袋妖怪红宝石》《口袋妖怪蓝宝石》《露娜传说》等游戏。当然，目前这些游戏大都已经被一些有水平的dumper给DUMP出来了。但是不要以为dump是这样简单的，dump出的rom是无法正常执行的，因为盗版商也要为了自己的利益着想而将游戏进行了加密，所以DUMP之后还要对游戏解密才能使用模拟器来运行。到目前为止大部分的加密rom都被解密了，但还有一些经典游戏没有解开，比如偶超想玩的GBC版《仙剑奇侠传》。

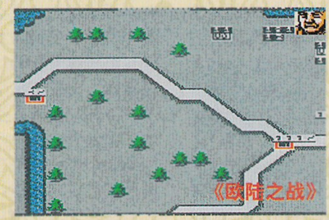


《欧陆之战》



《欧陆之战》

随着游戏业的发展汉化情报资源站意识到一些老而经典的游戏有灭绝的危险，于是提出了一个——汉化游戏补完计划。这个计划是针对那些很早以前汉化但是并没有被DUMP或流传不广泛的汉化游戏，使它们被永久的保存下来。这个计划刚刚开始便初见成效，DUMP出了很多早期的如《赌神》《龙珠英雄》等优秀的汉化游戏。然而，天有不测风云，就在汉化情报资源站准备在感恩节将全部rom(包括未放出的rom)制作成合集奉献给广大玩家之际，竟然发生了rom泄露事件（有无聊的人将合集破解了），这一突发事件严重打击了汉化情报资源站的成员们。最终导致整个计划的无限期停止，计划的停止使得如fc学习机的复活计划（已经dump了不少学习卡），正在研究模拟器完美支持的方法，也随之停止。另外如《沙罗曼蛇3》、《英雄传》、《拿破仑》、《隋唐演义》、《红色警报》、《上海大亨》、《圣火徽章》、《太空战士5》、《樱桃小丸子》等经典游戏的dump工作也全部宣布停止。真的是非常可惜……


《欧陆之战》



《欧陆之战》

朋友们，让我们化悲痛为力量吧！

汉化游戏的增加也使更多的玩家认识了汉化，了解了汉化，使得更多新人加入了汉化界。随着新人的增加，经验的积累，汉化教程也应运而出，一时间各种教程满天飞，使得大家可以不必到国外找资料研究，从而促使更多低年龄的汉化者加入这个行列。现在如果只要进行ROMHACK而不进行ASMHACKER那么国内的资料足够了，甚至比国外的资料还要全。所以说，没有学不会，只有不去学。

同时，汉化工具也逐渐变的人性化与傻瓜化。各种汉化工具接踵而来，使得那些初学者不必到处寻找汉化工具，甚至有些菜鸟连相对搜索都不必太了解，就可以用相应的工具进行脚本的查找。这也是促使汉化游戏迅速发展的一个原因。但是，在这种发展的背后，隐藏的却是汉化者素质的降低，一些汉化作品的质量下降，这也是无法避免的。不过从另外一个角度讲，任何人都没有权利对汉化游戏抱怨，毕竟汉化游戏凝聚着汉化者的每一滴汗水。

诚然，汉化的盛行也直接或间接导致了两个负面影响既盗版和作品的流失。

盗版，可谓中国市场的一大特点。在很大程度上说国外的厂商不愿意推出中文版游戏就是因为盗版商的存在而导致，所以国内的玩家也只能等待这些非官方汉化游戏。然而盗版商不仅对商业游戏下手，同时也将黑手伸向了那些非官方汉化游戏。由于GBA的软件保护稍差，所以各个汉化补丁均被盗版商利用赚钱。甚至一些只汉化了一点点的测试补丁也被那些惟利是图的盗版商做成卡带出售。使得一些不了解情况的玩友蒙受不同程度的损失。盗版商的劣根性，使汉化者及其厌烦。其中JPGMFAN就将他汉化的GBA游戏《逆转裁判》进行了加密，但是没过几天，就被那些D版商破解了。真是……，目前盗版的泛滥，使厂商都无法结局，更何况各个汉化小组，这也成为中国游戏业一个很无奈的事实。同时盗版的泛滥还导致了一些什么也不懂的玩家向汉化者索要新汉化的游戏，原因就是以为汉化者将游戏卖给盗版商，然后他出了钱购买了游戏，理应理直气壮的向汉化者要新汉化游戏。这种现象对汉化者来说，非常令人气愤，但更是一个无奈的事实。

所谓作品的流失是指由于一些汉化者进行汉化，但最终却没有坚持到底的产物。说白了就是那些既没有汉化完整而且又迟迟没有发布汉化补丁的作品。截至到现在，完整汉化游戏仅仅是众多汉化

《爆笑三国》

《爆笑三国》

游戏中的一小部分。导致这种情况的原因是汉化本身就是一份很自虐的工作（很BT啊），如果你没有恒心与坚强的毅力是很难坚持下去的。而且各种游戏汉化的难度也是不同的，多数情况都是汉化的途中会遇到一些问题而且短时间内没有办法解决，从而停止对游戏的汉化。作品的流失还导致了LAMER的大量增加。一些LAMER因为看见自己喜欢的游戏的汉化消息就大为欣喜，但如果很久没有消息，则会不理智地攻击汉化者，有时甚至进行辱骂等人身攻击。这是非常恶劣的行为，如果这种情况如果严重，将会导致汉化者失去兴趣甚至从而离开汉化界，留下更多的未完成作品。未完成的作品越多，LAMER的不满就越高，不满越高汉化者离开的就越多，未完成的作品就越多。从而进入一个恶性循环。虽然以现在汉化界的发展情况来看，离这种情况还有一定的距离。但我们不能因为短时间内不会出现这种情况而将它忽略掉，要知道这可能导致异常严重的后果。

面对汉化界的蒸蒸日上，国内原创游戏的呼声也越来越高了。

2003年2月，国内第一个GBA游戏开发小组宣布成立，这就是 “混沌星辰(CHAOS STARS)”，是“由一群年轻有梦想的游戏创作者发起组建的.万物的复苏开始，蕴含着一种特殊的含义，他们把这种不平凡的含义叫做混沌，在生活和工作中，他们都希望成为最闪亮的星辰。他们为自己的理想而努力，从企划原案、脚本、到程序引擎开发、2D／3D美术绘制和音效，都精益求精，争取做到更好，这是一种使命，更是一种赤诚…”这就是他们的使命。

小组成立时，只有两个人，乐水与昊宁。（乐水就是作者我啦~~，嘿嘿）随着小组的不断发展壮大，越来越多的朋友们加入到这个小组，其中不乏一些浪迹各大论坛的高手门，像SHIK、ES_ZETA、TANGL_99等，游戏的开发不是一个人事情，是靠小组里每一个人的努力，混沌星辰的每一款作品，都是大家共同努力的结晶。到今天为止混沌星辰发布了广受好评的图书软件《图书仔(GoodBookAdvance)》；国内首款正式版游戏《挑战联珠》；英语学习词典软件《单词通》(EasyEnglishForGBA)。通过这些作品，混沌星辰渐渐在玩家群里有了一定的知名度。为了能及时得到玩家对这些作品的意见和建议，混沌星辰开辟了专用的论坛。网站也十分有特色，以卡通村庄形式，而且有十分多的内容和隐藏要素（听起来怎么这么像游戏），仔细找找，说不定游戏秘技就隐藏在里面某个角落哦。另外据说他们接下来要开发一款横向多重卷轴的大型ACT游戏(难道是类似晓月的游戏)，十分值得期待啊。



《魔神法师》

我现在虽然已经离开了混沌星辰小组，但我依然关心着小组。同时也为了以后的发展而毅然进入手机游戏开发这个新兴的行业，希望不久可以做出更大的成绩。

下面是混沌星辰到目前为止所有游戏的介绍：

这是个智者的世界,面对你的是未知的挑战,如果你有勇气就来吧...进入五子棋的世界吧,游戏分为初级、中级、高级和特级，每一级都有人把守，当然越往后，也就越难.

游戏名称：挑战联珠
软件版本：正式版
游戏类型：免费软件
游戏配置：GBA
游戏制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年7月1日



是一个制作GBA图书ROM的工具。本软件使用简单，可以将文本文件、HTML文件、图片写入可用于GBA的ROM，使GBA成为一个掌上阅读器看图。主程序仿WindowsXP界面，美观大方，用户还可以自定义界面颜色，以及设置文本界面的背景。

软件名称：图书仔
软件版本：1.35测试版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年7月19日



这是一款GBA上的英语学习软件，它包含各种单词和词组共21702个，更是一个电子词典类的工具。

软件名称：单词通
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年7月22日



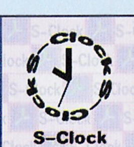
一款大家非常熟悉的益智游戏，一条小蛇，经过你的控制吃掉虫子而慢慢的长大，在你的工作学习之余尝试培养这条小蛇吧…

软件名称：贪吃蛇
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年7月25日



这是一个有趣的小软件。它的灵感来源于日常生活中的石英钟。它可以保持在屏幕任何地方显示时间。

软件名称：S-Clock
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：PC
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年8月20日



这个软件可以用按键组合来打开程序或完成其它一些windows操作，提高工作效率。管理界面和执行程序分开，减小系统开销，所有快捷键在设置后立即生效，按键可以随意组合，不局限于Shift、Alt、Ctrl和Winkey。

软件名称：S-Hotkey
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：PC
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年8月20日



混沌星辰精心打造，史上超华丽的GBA砖块游戏，包含着60个关卡和十几种道具，喜欢挑战的你千万不要错过。

软件名称：砖块世界
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年10月27日



公元2003年2月，一场灾难即将降临到美丽的地球上。…你，一名杰出的医学工作者，将领导着一个由精英组成的科研小组担负着消灭Sars的重任，勇敢的去吧……！！

软件名称：神圣职责
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年10月28日



你热爱GBA吗？你想自己动手制作一本心爱的GBA电子杂志吗？最经典的语句，搭配你最喜欢的图片，动起手来吧～

软件名称：杂志仔
软件版本：正式版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年11月24日

Good Magazine Advance 杂志仔

混沌星辰"最傻的人"为了方便广大GBA爱好者，自行开发《CSAGBLib》测试版，此开发包使用简单、功能强大，且在不断地完善当中。

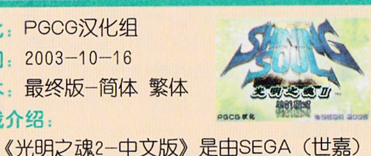
软件QQ热线：35806049
软件名称：CSAGBLib
软件版本：0.02测试版
软件类型：免费软件
软件配置：GBA
软件制作：CHAOS STARS
发行日期：2003年11月09日



中国汉化游戏年度汇总

——2003年度出品

1 光明之魂2



汉化：PGCG汉化组
时间：2003-10-16
版本：最终版-简体 繁体
游戏介绍：

《光明之魂2-中文版》是由SEGA（世嘉）游戏公司制作日文原版，PGCG汉化小组汉化完成的。这是一款在GBA上少有的ACT-RPG大作，整个游戏操作、界面、系统等都类似于经典游戏Diablo2。游戏讲述的是光明与黑暗的战斗，游戏主角孤身一人勇闯黑暗势力总部，消灭黑暗势力，重建光明世界。游戏的故事是延续的《光明之魂》，所以玩过前作的玩家一定不可以错过。此游戏汉化工程从2003年8月12日开始到2003年9月25日结束，汉化量达到100%。游戏中文取名《光明之魂2-中文版》GBA大作《光明之魂2》游戏汉化由PGCG汉化小组独立制作完成。

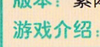
制作人员：
ROM HACK 全球通 疾风之狼 闪·纯静水 beank
日文翻译 黑武士 步露夜 剑圣ナミル 天亮了 比比
文本校对 黑武士 全球通
文本替换 全球通
主力测试 BRPGK 魔剑士但丁
Skin制作 RainyHeart
错误反馈 zzddzz 关羽 诗诺比

后记：

从8月12日开始，历时48天的汉化工作，终于在10月1日制作完毕，前来庆祝一下！:P

这次的汉化工作非常辛苦，正式参与汉化的人数不是很多，绝大部分工作是由全球通和黑武士两个人完成。对此向两位"工作狂"表示崇高的敬意和祝贺，同时也对其他参与汉化的人员表示感谢。有你们的加入，才能使PGCG在这么短的时间内得到最快的发展。

在汉化过程中，各位"工作狂人"接受了恐怖的地狱般的洗礼：破解全球通的眼睛肿了整整一个星期（好像泡眼一样），仍然坚持到了最后；翻译黑武士自己独立完成了近190k的文本，然后紧接着准备10月份的国考；测试BRPGK为了测试每个道具名称一个晚上没有睡觉，第二天一大早就飞往悉尼了，2400多个名词呀；还有……



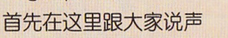
2 奇奇怪界



汉化：天使汉化组
时间：2003-10-1
版本：繁体
游戏介绍：

下面要为大家介绍的这款游戏，是由"天使汉化组"在10月1日国庆节奉献给广大玩家的一个小礼物。为什么要说是"小礼物"呢，因为这是一款休闲类的小品级游戏。文本量不是

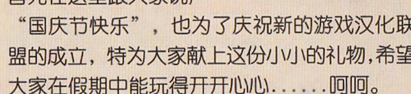
很大，所以汉化难度应该不是很高。这款游戏很有趣，有种街机的风格。在开始的时候可以选择人物，玩游戏时的爽快感也非常强。本人在GBA中小玩了一下，自己的水平真是不敢恭维，连第一关都没有过去-_-！！总之，这款游戏还是很不错的。推荐所有GBA玩家们都要玩玩，也在此感谢“天使汉化组”为玩家们汉化了这款好玩的游戏。



作者原话：

Angel_poon：

首先在这里跟大家说声“国庆节快乐”，也为了庆祝新的游戏汉化联盟的成立，特为大家献上这份小小的礼物，希望大家在假期中能玩得开开心心……呵呵。



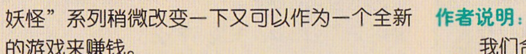
3 口袋妖怪弹珠台

汉化： TGB汉化工作室 口袋吧

时间： 2003-11-01

版本： 日文LOGO版（英文LOGO版）

游戏介绍：



我真是佩服老任会赚钱啊，把当今大红大紫游戏软件销量第一的“口袋妖怪”系列稍微改变一下又可以作为一个全新的游戏来赚钱。

如今看看任天堂系列的主机，哪个平台上没有“口袋妖怪”系列的游戏呢?。还不只这些，“口袋妖怪”系列的周边也是花样繁多，各式各样的“口袋妖怪”的周边。小到钥匙扣、笔记本什么的，大到服装等等。真可谓是红遍大江南北，打遍天下无敌手啊。这不，我要向大家介绍的这个游戏，就是“口袋妖怪”系列的最新一款游戏“口袋妖怪弹珠台”。虽然不是正统的“口袋系列”，这款游戏应该算是一个休闲类型的游戏。可能老任就是想让我们在“口袋妖怪”中拼搏累了之后，来玩玩这个游戏放松一下吧?然而我们玩日文和英文还不过瘾，因为有多数玩家都看不懂那些。所以就由我们国内的TGB汉化工作室与口袋吧联合汉化这个游戏来奉献给国内的玩家，让大家都能玩的明白也就能够体会到游戏带给我们的乐趣了。好了，下面来看看这款游戏汉化的资料吧。

作品资料：

翻译：口袋吧

破解：shikeyu & TGB汉化工作室



汉化：TGB汉化工作室

美工：TGB汉化工作室

测试：逍遥蛋蛋（口袋吧）、sow-inds（口袋吧）、yeyezai（TGB汉化工作室）、麻团（汉化情报资源站）、3D龙2（口袋吧）、有思想的火柴（口袋吧）

完成度：

图鉴说明：100%

游戏图片：99%

必要汉化：99%

作者说明：

我们合作汉化这款游戏，是因为我们喜欢《口袋怪兽》——我喜欢，我选择，我汉化。汉化的工作基本上是保持低调进行，不对外公开太多的汉化进度（除几次太兴奋外）；直到游戏完成汉化，才发布完成版，只是不想因游戏的不完美汉化而被玩家骂！也不想被D商利用！本游戏已经进行了加密，请尊重汉化者，保留汉化信息。如果您买到了D版的卡带而喊冤，本汉化人员一概无视。特别感谢：shikeyu（字库、文本破解&扩容），逍遥蛋蛋（找出大量BUG）及我的两位死党--Julomo（Sorry，生日时未送礼物~）、小C。





补：

yeyezai：这款游戏汉化完了，我将退出汉化界，不再参与任何游戏的汉化，之前的两款游戏将全交给本站其他成员进行汉化，但TGB汉化工作室照常开放。只因我个人学习关系。如果您在汉化时遇到难题，请到本站论坛发贴。如果您来信解疑，我将于公开在论坛上，由版主及网友帮您解疑。

4 电梯大战

汉化： 天使汉化小组

时间： 2003-2-4

版本： 简体版 繁体版



游戏介绍：

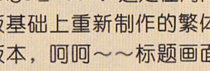
简体版：

狂细胞中文化游戏：电梯大战-旧版和新版TAITO的经典动作游戏之一，GBA版包含一个全新的电梯大战和一个旧版的街机游戏。

此为完整汉化版，画面上所有的菜单和提示信息都为中文，在字体方面也尽可能保持原来的风格。

怀念：十多年以前，我翻山越岭（真的），骑自行车来回三个多小时，唯一目的，就是为了借一下这个低容量的游戏（正版卡带），而且只能借两天，所以我特别珍惜这个游戏。

繁体版：



Angel_Poon：这是在简体版基础上重新制作的繁体版本，呵呵～～标题画面也是重新制作：）

后记： 这款电梯大战GBA版，是笔者接触GBA时的第一个游戏。事先没玩这款游戏时也没对这款游戏有什么好感，觉得应该是个很无聊的游戏。可玩上才觉得与儿时在FC中玩过的一款游戏特别的相似，后来才知道原来这款游戏是由以前FC上的电梯大战全新制作的版本。因为在游戏刚开始的时候有选择新版与旧版，可当时水平太次愣没发现-_-！笔者强烈推荐大家都来玩玩这个游戏，因为玩的时候紧张感特别强。而且照比FC版增加了很多游戏元素，是非常适合大家休闲时玩玩的。

5 名侦探柯南-被狙击的侦探

汉化： 漫游汉化协会

时间： 2003-10-30

版本： 简体版 繁体版

游戏介绍：

“名侦探柯南”这部动画片近些年来可算是红遍中国，基本上在国内的电视台都在热播。受欢迎程度很高，据我了解这部动画片非常受一些青年人的青睐。“名侦探柯南”在过去的GB系列手掌机中就有过好几款作品。由于笔者没有GB系列的主机，无法领略“柯南”在GB上的风采。“名侦探柯南-被狙击的侦探”是前不久在GBA平台上推出的游戏，也是“柯南”系列首次在GBA中亮相。在游戏推出不久，“漫游汉化协会、熊组、名侦探柯南事务所”就开始联合汉化这款游戏。并在10月30日放出了这款游戏的完整汉化版，还分别的推出了简体和繁体两个版本。

制作名单：

漫游汉化协会、熊组、名侦探柯南事务所联合汉化

翻译：哀 莫双 hayabusa hibino kyuu 虹色贝壳（KID） GXB

破解：GXB kingbao578

美工：胡里胡涂

文饰：TAKA Cotolo（《模拟地带》）

谜题：搞脑筋（www.gaonaojin.com）

鸣谢：Angel_Poon

6 究级截拳道

汉化： kingly/天使汉化组

时间： 2003-2-15/2003-12-20

版本： 简体版/繁体版

游戏介绍：

kingly：





一个动作游戏，类似于快打旋风，有连招和剧情。

喜欢的朋友，下去玩玩，算是给我一个鼓励吧！下面是关卡密码（P.S我自己打的）

第二关：STILL

第三关：KURHI

第四关：COLOR

第五关：DENNY



KINGLLY 汉化

繁体版：

这游戏是早些日子前由汉化高手 Kinglly 兄所制作的简体版，现承蒙原汉化者同意以其汉化 Rom 来制作繁体版本。基于尊重原汉化者，故只是把字模由简体转为繁体而已，不修改其标题画面及没有加入任何本小组的 Intro 或 Logo 等资讯的。相信很多朋友已玩过这游戏的了，呵呵～～

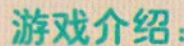
PS：这款游戏相当不错哦，笔者向大家强烈的推荐。这款游戏是一个横版动作类的游戏，有着漫画般的画风。而且游戏性也相当不错，有着RPG游戏的对话情节内容，还有必杀技和连招。大家不妨玩一下试试。

7 快打旋风ONE

汉化：天使汉化组/madcell

时间：2003-10-21

版本：繁体版/简体版



游戏介绍：



“快打旋风”这款游戏诞生在80年代末期，笔者对这款游戏的印象特别深刻。因为笔者在6岁刚接触街机时，玩的第一个游戏就是它。还记得当时觉得这款游戏真的太棒了，人物画的那么酷（当时好像还没有“酷”这个词）玩起来的打斗感是那么强烈。当时零花钱少也买不了几个币子，因为这游戏难度挺高的，玩也过不了几关。就因为当时一直没有机会通关，让笔者相当的遗憾。自从街机模拟器诞生后，笔者终于解去了心中的遗憾。如果有与笔者相同遗憾的朋友们，就可以玩玩这款汉化版的“快打旋风”。就连以前不知道的游戏剧情，现在也能够了解。不管以前玩没玩过这款游戏，笔者跳一万次楼向大家推荐这款游戏。

作者原话：



madcell：这个是CAPCOM的著名横版过关游戏，谁没有玩过？

这是掌机上的移植版，手感、速度、音响都做得非常好，为汉化这个游戏，我已经通关不少于二十次，每次都是那么爽。当然了，这次也不是简单的移植，还新增了两个人物，就是少年街霸(Street Fighter Zero)中的出场的CODY和GUY，新人物，旧场景，能否有新鲜感，那就要亲自试试了。

繁体版：

Angel_Poon ：

繁体版由天使汉化组汉化。

8 超级躲避球

汉化：天使汉化组

时间：2003-8-3

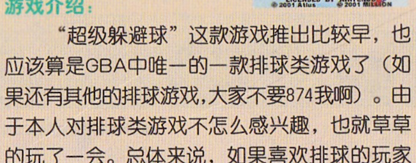
版本：完全版

游戏介绍：

“超级躲避球”这款游戏推出比较早，也应该算是GBA中唯一的一款排球类游戏了（如果还有其他的排球游戏，大家不要874我啊）。由于本人对排球类游戏不怎么感兴趣，也就草草的玩了一会。总体来说，如果喜欢排球的玩家们都应该玩玩这款游戏。游戏耐玩性很高，娱乐性也很好。因为加入了能量槽，可以放必杀哦。感觉与FC中“热血”系列很像，所以大家也可以当作一款休闲类游戏来玩。这款游戏的汉化版也分为简体和繁体版，国内与香港、台湾的朋友们都可以体验这款游戏的乐趣了。下面就来看看汉化版的介绍吧。

作者原话：

繁体版：



简体版正在制作中，稍后不久便会相继发布的了，想玩简体版的，请稍等一下哩！特此鸣谢Yam、Parol及 胡里胡涂在制作过程中曾给予的帮助. ^_^希望各位会喜欢这游戏，谢谢！此为打好补丁的Rom。

简体版：

emotexx：

超级躲避球 简体中文版发布

成员madcell在繁体版本基础上重新制作的简体版本。

9 最终幻想战略版

汉化：熊组

时间：2003-8-2

版本：完全版

游戏介绍：

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、台湾玩人

LOGO制作：小嘿嘿

熊组的第二部GBA作品——最终幻想战略版Advance，终于完成了。

这游戏从3月立案至今整整耗时五个月的时间。在这段期间，经历了许许多多酸甜苦辣……不过当看到自己亲手制作完成的作品时，那一刻，过程中的一切都不重要了……

这款游戏的汉化完成，首先要感谢的是我们组的翻译：AYAHR、CHDU，以及来自台湾的台湾玩人小组。他们为FFTA的翻译工作付出了辛勤的汗水。

另外，在此还要感谢曾经为FFTA的汉化出过力的，beartail，yunfei0500……以及参与了FFTA内部测试工作并提供了重要帮助的：

fywjj、TerrierLi、枫の雪、rainskydavid、G-JM、fficewind、farady、lunarsam、Deva、pengwenjia、ash0080、猫猫熊、亡灵、doveking、max128、brozen、般若、patrick、pili5hao、bugnewlife、魔鬼鱼、czcxczc、夏雷、blackstoneh、橄榄树、reweik、venture、saosan……



没有他们的努力，也就没有FFTA的汉化完成！目前此版文本已经完全汉化，不过还有少数压缩图片还没汉化，由于采用了变种的压缩编码，所以完美版的放出还要稍待时日……最后感谢您使用此汉化补丁，谢谢您对熊组的支持，如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。文末，还是那句话：您的支持是我们汉化的动力。

申明：

此版发现六处BUG：

1，在查看胜败条件时，多次翻阅会随机性死机；

2，《挑战书》任务中，一人名显示错误，死机；

3，给任务起名时，“秦”不可选；

4，查看胜败条件中一处漏译；

5，技能“超级回复剂”的注释错误；

6，两个人名显示错误死机。

以上BUG现已解决。

在此为给您带来的不便表示歉意！

10 瓦里奥世界

汉化：Chrono

时间：2003-1-13

版本：完整汉化版

游戏介绍：



我们坏坏的瓦里奥先生来GBA中捣乱咯。是的，这就是任天堂公司现在人气很旺的反面角色“瓦里奥”。“瓦里奥世界”这款游戏在GBA中推出的比较早，应该算是一款比较老的游戏了。但是这款游戏可非常的耐玩哦，看着大红鼻头的“瓦里奥”先生在游戏中的搞笑形象，也会让玩家们再多通几次关的。我们玩这款游戏的日版或者美版，有时会因为语言的关系碰到难题而无法顺利通关。这样会失去很多游戏中的乐趣，使我们玩这游戏的兴致大打折扣。所以就诞生了这

个汉化的版本，而此游戏是由Chrono汉化达人为我们完成的。笔者代表广大的玩家，忠心感谢作者为我们汉化这么好的游戏。玩家们在看到我介绍后，赶快拿起你手中的GBA来感受一下这款汉化质量很不错的大作吧。

作者原话：

Chrono：2003年1月13日。

放出瓦里奥世界的完整汉化版，点这里下载。这个版本还有一些不足，主要就是卡拉OK（因为没有人来翻译），其他方面应该都很完美了。由于文字量少，翻译方面没有花什么力气，时间主要用于ASM破解上了。如果网友在游戏过程中发现了什么bug请及时通知我，最好附上记录或者截图。

每做完一个汉化游戏都感觉身心都很疲惫，累就一个字，我要休息一段时间……

另外很多朋友关心《前线任务》的汉化进度，问什么时候能完成。不是我不想做，而是现在翻译没有到位，我实在无能为力……

11 我是航空管制员



汉化：熊组

时间：2003-6-15

版本：完全版

游戏介绍：

下面这款游戏，是由国内顶顶大名的“熊组”汉化的。也是“熊组”成立以来汉化的第一款GBA游戏。而现在“熊组”先后汉化了“最终幻想战略版”和“鬼武者”这两款GBA的战略类游戏的大作。汉化的质量非常之高，实力是不可小看的哦。由于笔者没有试玩这款游戏，也不能给大家作以说明了。但听玩家们反应，说这款游戏是很耐玩的。所以笔者也算推荐给大家去试试吧。

程序：暗黑破坏熊

翻译：AYAHR

特别感谢：

航空知识顾问：徐晓洲

专业术语翻译：mushroom、cloudx

这是熊组自成立以来的第一款完美汉化的游戏。此版完美汉化了99%版中没有汉化的所有菜单部分。虽然这款游戏比不上《FFTA》、《黄金的太阳》那样的大作有名，但我们还是投入了我们的全部热情与汗水。

“完美汉化”——这是熊组汉化的目标。

希望大家有什么建议，写信告诉我，或到熊组论坛中发贴。

你们的支持是我们汉化的动力！



12 鬼武者战略版

汉化：熊组

时间：2003-8-29

版本：简体完全版\繁体中文版

游戏介绍：

鬼武者AGVANCE简体中文汉化版

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、HOUHOU、酒井林

LOGO制作：小嘿嘿

熊组的第三部GBA汉化作品——鬼武者AGVANCE汉化版完成了。

这款游戏从8月2日立案到8月28日结束，仅用了26天时间，这也创造了熊组汉化速度的新记录，当然能在一个月内完成，很大程度上，要感谢我们的几位翻译。



这次的翻译人数也创造了熊组的新记录，达到了四人，其中有大家熟悉的原FFTA翻译——AYAHR和CHDU；还有两位熊组新人——HOUHOU和酒井林。正是由于他们的努力，此作才能顺利按时完成，在此向他们表示感谢！

这次的汉化版经过了严格的测试，确保不会再出现FFTA汉化版发布时那样的存在BUG的问题，请大家放心使用！

熊组正处于发展阶段，如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。

您的支持是我们汉化的动力！

鬼武者ADVANCE中文简繁强化版

程序破解：暗黑破坏熊

文本翻译：AYAHR、CHDU、HOUHOU、酒井林

LOGO制作：小嘿嘿

本版为鬼武者ADVANCE汉化版的强化版。

此版在原汉化版的基础上，增加了简繁体自由切换功能。用配套的工具选择此ROM，然后选择您想要的字体，按转换即可达成简繁体的转换。（注：此工具只适用于鬼武者ADVANCE中文简繁强化版ROM，对以前的汉化版或原日版，不起作用。）

另外，此版修正了上一版中的两处小BUG：主角的头上有闪动残像的问题；破岩之斧+1的注释没有翻译的问题。

熊组正处于发展阶段，如果您对我们的汉化有什么意见或建议，请到熊组论坛发贴告诉我们。

您的支持是我们汉化的动力！





熊组——暗黑破坏熊

2003年9月11日

13 特鲁尼克大冒险2



汉化：星组

时间：2003-11-20

版本：完美版

游戏介绍：

“特鲁尼克大冒险”是“勇者斗恶龙”系列的外传。“勇者斗恶龙”系列在日本被称作“国民游戏”，想必玩家的支持率有多高。而“特鲁尼克大冒险”虽然是“勇者斗恶龙”系列的外传，可是游戏内容差别非常大。它只是借用“勇者斗恶龙”里面的怪物形象，实际上游戏内容却是跟“风来之西林”系列一模一样。因为“特鲁尼克大冒险”与“风来之西林”系列是出自同一个制作小组CHUNSOFT。而CHUNSOFT制作的这两大系列游戏都有着共同点，就是游戏难度非常大。整个游戏是由各种迷宫组成的，而玩家在玩游戏时也就是一直在探索迷宫中度过的。虽然难度非常大，但是还是拥有大批的玩家支持，笔者也是其中一个。而汉化这款游戏的“星组”，其实在很早就已经推出这款游戏的汉化版了。只不过当时的那个版本不是完全版，而是只汉化所有的道具名称。而笔者向大家介绍的这个版本，是已经完完整整汉化过的完全版。而且不只这些，“星组”在汉化这款游戏的同时还增加了一些新元素在里面。

星组作品

11月20日特鲁尼克大冒险2完美中文版正式发布，谢谢大家长期来对星组的关心，这是星组第一个正式作品，今后将会有更多的作品带给大家，希望大家继续支持星组！

完成度：

战斗显示文本

剧情显示文本

标题显示图片

迷宫名显示图片

输入菜单

新增：

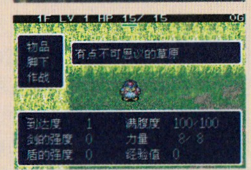
物品缩略图

攻略心得

星组LOGO

汉化人员名单





14 元素大战

汉化：TGB汉化组

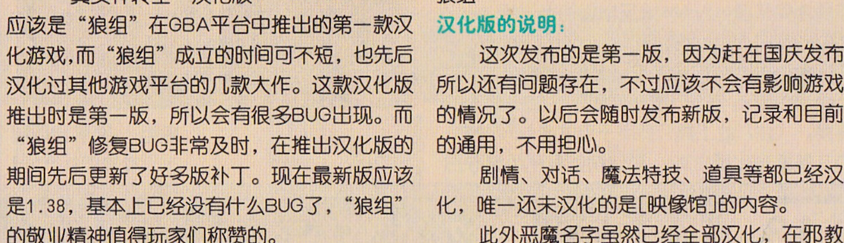
时间：2003-12-7

版本：界面汉化

游戏介绍：

在12月7日放出，由TGB汉化组成员tiela（八月京）汉化的"魔法元素"汉化版。这个版本不是完全版，只是对界面做了完全汉化。

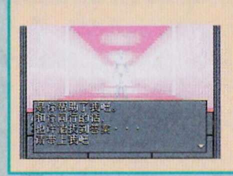
15 真女神转生



汉化： 狼组
时间： 2003—10—16
游戏介绍：

"真女神转生"汉化版应该是"狼组"在GBA平台中推出的第一款汉化游戏，而"狼组"成立的时间可不短，也先后汉化过其他游戏平台的几款大作。这款汉化版推出时是第一版，所以会有很多BUG出现。而"狼组"修复BUG非常及时，在推出汉化版的期间先后更新了好多版补丁。现在最新版应该是1.38，基本上已经没有什么BUG了，"狼组"的敬业精神值得玩家们称赞的。

感谢人员名单：



汉化人员
ryusei
amaterasu
mhideo
哈斯特

他们四位参与做了大量汉化的工作，没有他们的话20万字的文本不知道还要弄多久。

程序破解：

狼组

汉化版的说明：

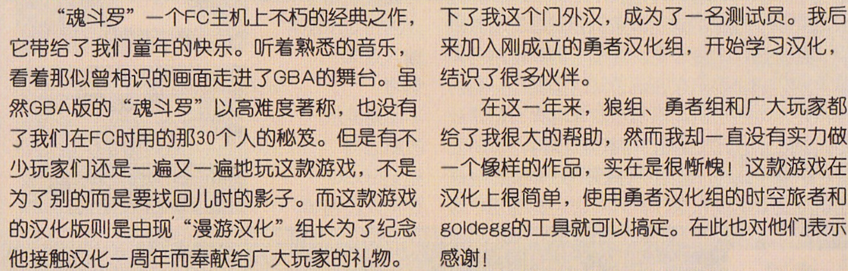
这次发布的是第一版，因为赶在国庆发布所以还有问题存在，不过应该不会有影响游戏的情况了。以后会随时发布新版，记录和目前的通用，不用担心。

剧情、对话、魔法特技、道具等都已经汉化，唯一还未汉化的是[映像馆]的内容。

此外恶魔名字虽然已经全部汉化，在邪教之馆合体时候的恶魔名字是乱码，不过不影响合体。下一版会解决这个问题。

因为现在还没经过完全测试，请大家发现问题以后回帖报告。（会有BUG报告专用贴）最好附上截图和说明。会在下一版解决。谢谢合作。

16 魂斗罗—执念



汉化： 胡里胡涂
时间： 2003—2—14
版本： 汉化纪念版
游戏介绍：

"魂斗罗"一个FC主机上不朽的经典之作，它带给了我们童年的快乐。听着熟悉的音乐，看着那似曾相识的画面走进了GBA的舞台。虽然GBA版的"魂斗罗"以高难度著称，也没有了我们在FC时用的那30个人的秘笈。但是有不少玩家们还是一遍又一遍地玩这款游戏，不是为了别的而是要找回儿时的影子。而这款游戏的汉化版则是由现"漫游汉化"组长为了纪念他接触汉化一周年而奉献给广大玩家的礼物。

作者的话：

胡里胡涂：

仅以此游戏纪念我接触汉化一周年！



一年前，我在《模拟时代》上看到关于汉化的文章，便找到了狼组，申请能够加入。想不到他们竟然收下了我这个门外汉，成为了一名测试员。我后来加入刚成立的勇者汉化组，开始学习汉化，结识了很多伙伴。

在这一年来，狼组、勇者组和广大玩家都给了我很大的帮助，然而我却一直没有实力做一个像样的作品，实在是很惭愧！这款游戏在汉化上很简单，使用勇者汉化组的时空旅者和goldegg的工具就可以搞定。在此也对他们表示感谢！

由于我不会编程，游戏中的bug在所难免，请各位玩家包涵！

17 VR网球



汉化： Kingly
时间： 2003—3—19
版本： 测试版
游戏介绍：

Kingly：

本在前几天放出的！但是电脑被人黑了（T—T 可恶！）放出的没有汉化文本！因为这类游戏不存在不懂剧情的问题且有文本的地方乱码。（ROM有问题）所以再汉化下去也没有什么意思！希望大家能体谅。建议大家先在成长模式下保存再玩。这样在有文本的地方就不会出现乱码!（不要怪我！我只是做了简单的替换）呵呵！反正喜欢就下吧！



18 沉默的遗迹—四狂神战记



汉化： 模拟天下汉化小组
时间： 2003—2—24
版本： 修正版
游戏介绍：

此游戏是由D版商汉化，汉化质量非常之烂。ROM是由唐晓东导出，之后由模拟天下汉化小组简体中文化。

作者原话：

本沉默的遗迹简体版由模拟天下汉化小组制作简化程序由阿一编写，简化工作由以下人共同完成：阿一、浅仓南、绫波LOVE、WesToy

修正内容：

修正了在回答国王问题的时候会卡机的问题！并进一步简化了以前那个版本中没有简化的几个字。希望大家能够喜欢。说明：此次问题的修正是在metore的帮助下完成的，在此非常感谢metore。对此次修正作以下说明：刚开始我就认为是因为台湾的JS在汉化的时候，导入文本出错，导致回答国王问题的这6句话出错（或者有可能根本这几句话没有翻译）。现在发现确实如此，JS就是JS，汉化的质量真是差！后来又因为没有中文版的码表，所以无法用批量来汉化，只好一个字一个字的来查找（长汗5小时...）不过现在终于好了，这部分的代码在雷骑士1985的翻译下，已经手工翻译完美了！如果发现问题，请到论坛中留言，非常感谢！



19 友情足球4V4



汉化： goldegg
时间： 2003—5—24
版本： 测试版
游戏介绍：

goldegg：

友情足球4V4汉化版发布。此汉化版汉化了剧情、球员球队名称和大部分菜单。

已知问题：



公司名称、制作人员未汉化；汉化；比赛进球后显示比分时的球队名称未汉化；迷你游戏的操作说明未汉化；比赛结束后统计资料中，可能会出现部分球员名称未汉化的情况！

20 新约圣剑传说

汉化： 勇者组 狼组 天使组
时间： 2003—10—04

版本：测试版v0.2

游戏介绍：

新约圣剑传说推出之后，导致汉化组接二连三的撞车。之后,此游戏确定由“勇者组、狼组、天使组”三个汉化小组联合汉化。之前先后推出了两个测试版，然而到现在完全版还没有放出来。不知道怎么回事，是在汉化中遇到麻烦还是其他的什么原因。想必只有等到2004年才能玩到这款游戏了。

剧情 99.9 % 字面翻译，未优化润色（跟第一版基本上一样）。

未翻译部分：



片头演示

部分翻译/未翻译

02，09（道具名称和说明）

05（人物名字）剩 1 项

13（武器名字）147 项，剩几十项

14（武器说明）147 项，剩几十项

15（防具名字）121 项，剩几十项

16（防具说明）121 项，剩几十项

17（陷阱名字）剩 2 项

48（怪物种类）剩 1 项

54（？）剩 1 项

59（仙人掌日记）剩一堆 -_-

全部未翻译



04（怪物名字）180 项

50,51（健康状态）38 项

52（职业名称）85 项

21 恶魔城－晓月之圆舞曲

汉化：九柳

时间：2003-5-24

版本：修正版

游戏介绍：

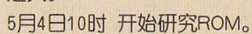
下面要向大家介绍的这款游戏，就是由KONAMI公司在GBA中推出的“恶魔城”系列的最新作“晓月圆舞曲”。KONAMI公司至今已经在GBA这个游戏平台上推出了三款“恶魔城”系列的作品，而在其他游戏平台上也都有“恶魔城”系列的游戏。可想而知“恶魔城”系列在玩家心目当中的地位有多大了，而GBA上的前二款作品都相继被汉化成中文版。所以这款“晓月”也不例外，由我们国内汉化界的达人“九柳”来完成汉化。我们来看看“九柳”在汉化这款游戏的经过吧。

作者的话：

偶很喜欢恶魔城系列，以前参与过月下的翻译（至今无结果），也参与过白夜的翻译。这次汉化晓月是因为不甘心只做苦力翻译，也想为众多默默奋斗着的翻译同行们争口气。偶没有破解恶魔城系列游戏的经验，不过好在这个游戏比较“友好”，破解没有花费太多的精力，所以很快完成了。偶知道某汉化前辈也在汉化这个游戏，偶没有刻意比速度，只是出于对恶魔城系列的喜爱和对破解的兴趣。偶知道重复翻译不是好事，所以偶才加速翻译。如果对谁有冒犯，偶在此道歉。m(_ _)m

汉化回顾：

5月4日02时 下载游戏ROM，玩了8个小时，勉强通关。



5月4日10时 开始研究ROM。

5月4日15时 文本导出，开始翻译。

5月4日18时 睡觉。

5月5日02时 起床，继续翻译。

5月5日13时 翻译完成。开始研究画字库，文本导入。

5月5日17时 破解成功，开始初步测试。 5月5日18时 测试结束。汉化完成。

实际破解时间：约9小时。 实际翻译时间：约11小时。

修正版内容：

修正包括以下各项：

1.修正了数处不通顺语句与翻译错误。

2.大字体改为宋体。

3.小字体稍微好看了一些。

4.去掉了令人诟病的某句话。

5.“吸血鬼”全部改成了“德库拉”。（“吸血鬼猎人”除外）

感谢 meciso 朋友的帮助！

22 三国志

汉化：盗版商

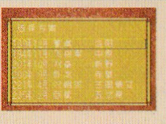
时间：未知

版本：测试版

游戏介绍：



此游戏应该算是三无产品。ROM导出是谁，发布时间，还有汉化程度是多少都不知道。反正笔者就知道这款游戏的汉化版还是出自D版商（D版商也为汉化事业做了不少贡献啊，可是为什么就不好好汉化呢）。此版本有个严重的BUG，就是有的时候会死机。



23 洛克人Zero2

汉化：shuo_chen

时间：2003-11-13

版本：测试版0.9

游戏介绍：

shuo_chen：

因为汉化进度大约为90%，所以命名为中文测试版0.9，请到我的个人网站mmz2.126.com去下载。因为都是我一个人搞，肯定有很多错误，请大家多多包涵。有错误尽管提，我的邮箱shuo_chen@twtmail.tju.cn，只要不要骂我就行。^_^

另：幸亏大男孩(他在模拟器社区的id是DoctorDoom)用dephi编程向我提供了脚本导入工具，要不我自己肯定得干两个月。@_@



24 口袋妖怪－红宝石

汉化：口袋妖怪专题网

时间：2003-10-10

版本：最终全中文版

游戏介绍：



linux ：

游戏原翻译来自盗版，加密是肯定的了，按照蓝宝石的方法破解，初见成效......汗，所以游戏部分内容是--乱码--超恶---等不了CGP组的朋友先用这个凑合吧...再汗

metore：

修改的方法就是把所有的“08 03 01 00 00 00 80 00 06”都改成“08 03 03 00 00 00 80 00 06”。

由于时间的关系，这个版本我只能测试到拿到图鉴的地方，如果后面有问题，请到狼组论坛提出来，最好是附上截图，谢谢！

阿一：

最新简化的口袋妖怪红宝石，这个简体版有可能比较BT，所以大家在下载试玩的时候做好心理准备。因为这个版本的字体和上次的皇家骑士团的情况是一样，也是因为字体没有现成的8＊16，所以是用16＊16字体横向压缩的，失真比较严重。所以，字体丑的很。请大家在下载玩以前考虑好是不是要玩。如果要玩，那么玩后不爽的责任可要自负哦。哈哈！

还有说明一下，这次只是做了简体化工作，并没有修改里面的错误，比如乱码一类的。所以大家在下载前请先考虑清楚。或者可以再等CGP的那个汉化版本。

简体工作由阿一和孤独狮子合作完成，请大家不管如何都不要发任何的牢骚，因为我们最初的目的也是为了方便广大的玩家。：）

后记：

之后又由“口袋妖怪专题网”制作出了“口袋妖怪红宝石386完美版”，386完美版是目前汉化的最完全的一个版本。以前出现乱码的BUG全部都不会再有，而且还可以抓到所有386个怪兽。



25 携带电兽2

汉化：盗版商
时间：2003-2-8
版本：测试版
游戏介绍：



晕啊，这都是第N个出自D商的游戏了。游戏的汉化质量不用想了，而且可气的就是D商却把这个游戏改名成“口袋妖怪翡翠2”。真不知道他们是怎么想的，我先在这里874他们一万遍。
gleneo



这是我的d版卡dump第2弹。上次的皇家骑士团繁体版大家玩的还爽吧！可能D商做了手脚，进入后黑屏……
shikeyu

我也想玩汉化好的“银色之星”，所以先拿以前的“携带电兽汉化版”破解了一下试试。只要将ROM中所有的“02 EC 52 08”替换为“E4 E9 52 08”就可以了，大家试试吧。

26 口袋妖怪－蓝宝石

汉化：metore
时间：2003-2-10
版本：测试版
游戏介绍：



目前汉化版的“口袋妖怪”只有“口袋妖怪红宝石”是最终完全版，而“蓝宝石”没有完全汉化版。

metore：

修改的方法就是把所有的“08 03 01 00 00 00 80 00 06” 都改成“08 03 03 00 00 00 80 00 06”。

由于时间的关系，这个版本我只能测试到拿到图鉴的地方，如果后面有问题，请到狼组论坛提出来，最好是附上截图，谢谢！

27 火焰纹章－烈火之剑

汉化：CGP汉化组
时间：2003-8-2
版本：v6.0
游戏介绍：



由CGP汉化组放出的“烈火之剑”汉化测试版。汉化程度是60%。
作者原话：

SuperXYJ：

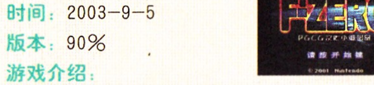
烈火之剑汉化补丁v0.6版总共汉化了约60%。

琳篇剧情完全汉化。艾篇、海篇大部分汉化。

道具、武器、人名、注释、系统帮助等等全汉化。取名系统汉化。

28 F-Zero

汉化：PGCG汉化组
时间：2003-9-5
版本：90%
游戏介绍：



汉化小组Pocket Game Chinese Group(PGCG)对该款游戏的日本语言环境部分进行了汉化，翻译成中文汉语。汉化工程从2003年8月23日开始到2003年9月3日结束，汉化量达到90%（联机部分和英文部分保留）。游戏中文取名《F-Zero中文版》。

制作人员

ROM HACK：闪·纯净水
图片破解：闪·纯净水
日文翻译：奇怪王
LOGO美工：闪·纯净水
游戏测试：R prince



中国汉化游戏年度汇总

——往年出品

29 光明之魂



汉化：CGP汉化组
时间：2002-11-5
版本：完美版

30 游戏王6







汉化：九柳
时间：2002-11-24
版本：测试版

31 皇家骑士团



汉化：阿一／盗版商
时间：2002-11-1
版本：简体中文版、繁体中文版

32 恶魔城·白夜协奏曲



汉化：施珂昱
时间：2002-8-6
版本：完全版

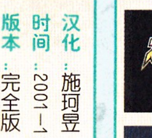
33 恶魔城·月下轮舞曲

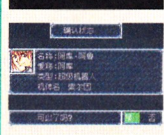




汉化：施珂昱
时间：2001-12-7
版本：完全版

34 超级机器人大战A





汉化：盗版商
时间：2002-12-5
版本：部分汉化版

35 黄金太阳



汉化：CGP汉化组
时间：2002-12-25
版本：95%汉化版

36 银河战士



汉化：Chrono
时间：2002-11-27
版本：1.01final版

37 古墓丽影-寓言

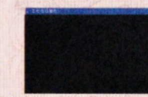




汉化：施珂昱
时间：2002-12-24
版本：圣诞纪念版

中国自主开发软件资料

电子书阅读器EBK



开发： hdw1978

时间： 2003—7—1

软件介绍：

现在用GBA看电子小说已经不是新鲜事了，而可以在GBA中看书的软件也是种类众多。就好像"图书仔"和"PictureBoy"虽然它们同为GBA用图书软件，可是它们都有着各自的优点与缺点。所以，各位GBA的玩家在用什么软件来看书时很难选择。而我要介绍的这款软件呢，是GBA图书软件的新秀。虽然，他功能方面比不上前面提到的那些功能很完善的图书软件。但是它也有着它的优点，多一个软件大家就又多了一种选择嘛。到底哪个图书软件好一点呢，那就要看玩家们自己的口味咯！下面大家来看一下这款软件的介绍吧！

作者原话：

■因为readboy要收费，所以自己做了一个

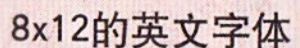
■转入任意多的TXT文件制成GBA电子书

■支持目录结构

■可以存储和读取Session

■再大的文件也不会有延迟

■采用11x12中文字体和8x12的英文字体





注意事项：

■目录深度请勿超过32层

■每次烧录新书时请把存档清空，否则存档与书的内容不一致会导致CRASH（压缩包中附有两个空的sav文件，分别是64K和72K大小的）

■EBOOK制作方法：把所有的TXT放在一个目录下面，然后在程序中指定该目录并按制作，产生的GBA文件放在该目录下面

■EBOOK浏览方法：基本与readboy相同，上下键滚动，B键向前翻页（回到上级目录），A键向后翻页（进入目录项），L+R退出正在浏览的文本，在文本状态按START进入SaveLoad状态（按START或B退出SaveLoad状态）

■欢迎大家多多使用，多提意见

Files on GBA

开发： Dank

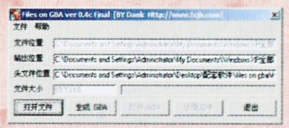
版本： Ver 0.4c

发布日期： 2003年3月29日

软件介绍：

自从烧录卡的出现，GBA的用途就不只局限于玩游戏了。GBA加上各种软件的支持，我们就能够用GBA看电子书，看图片，听MP3，看电影短片和玩一些FC游戏。真可谓是无所不能，基本上是买一个GBA其他的东西都可以省下了。可是我们想用它来存一些电脑资料当一个移动的U盘来使用，在以前可是真的做不到。因为GBA支持文件的格式与电脑文件的格式是不同的，那么下面将要介绍的这款软件就可以解决这个问题。让我们的GBA变成U盘来使用吧！

软件功能：



■可以将.zip .rar .exe或其他类型的文件转为.gba文件，用于EZ XG GBA—Link等烧录卡，使之具备U盘的基本存储功能。

■注意：请不要在GBA或模拟器上运行本软件生成的.gba文件，所造成的一切不良后果自负！

ver 0.4c Final 2003.3.29

1、再次提速

2、加入进度条

ver 0.4b 2003.3.28

1、修正一些小BUG

2、运行速度提高，处理32MB以内的文件都能在5分钟内解决（生成/还原）

ver 0.4a 2003.3.27

1、修正0.3b还原文件大小不一的BUG

2、针对公式进行了一定的修改，处理大文件速度依然较慢请耐心等待（约5Min/MB）

3、按钮汉化

ver 0.3b 2003.3.23

1、生成文件最大可达32M，但是速度较慢

2、代码尚未优化，处理512kb大约需要3~4分钟，其间请不要进行其它活动

3、还原后文件大小与源文件会有一定出入，但不影响使用

ver 0.3 2003.3.23

1、修正显示文件大小错误

2、修正找不到head.h文件错误，请将head.h文件放到与软件相同的目录

3、加入头文件手动指定位置（如果显示位置正确，则不用修改）

4、代码尚未优化，目前只能生成4.1MB以下的文件

5、整理帮助文件中......

ver 0.2BETA 2003.3.22

1、修正生成文件大小

2、加入还原程序

3、加入一些简单的认证，请不要修改head.h的内容

4、目前只能生成4.1MB以下的文件

ver 0.1BETA 2003.3

0、受GBalpha Walkman作者YiFei的教唆开始制作

1、分离出GBA头文件

2、目前只能生成4MB以下的文件

3、生成文件大小强行规定为4MB，请自行祛除后面无用信息（sorry!）

头一次做这种类型的软件，有很多的不足之处，请大家见谅 ：）

GBA BOOK



开发： Zero，Zhk

时间： 2003—7—21

版本： v1.0

现在GBA的图书软件真可谓是花样繁多啊，前面刚提到EBK是图书软件的新秀。这又蹦出来一个GBABOOK，可能开发者都觉得用GBA看书的可用性比较大。所以都纷纷的来开发GBA用图书软件，都想在GBA图书软件领域分一碗粥来喝。这款图书软件的优点是可以自行定义的地方非常多，可谓自由度极高。话我就不多说了，大家来看看软件的介绍吧。

软件介绍：

■本软件是一个将文本文件转换为GBA ROM的工具，可以让您在GBA上进行阅读。

2003年7月21日　版本1.0

■16点阵字库；

■支持多个文本文件导入；

■多层目录嵌套；

■启动画面、背景图片、进度条可自行定义；

■自动记录当前进度及10个独立进度，可预览；按百分比快速翻页。

GBalpha Walkman



开发： GBalpha工作组

时间： 2003—9—16

版本： 2.0

软件介绍：

从GBalpha Walkman1.0到现在最新推出的GBalpha Walkman2.0正式版，GBalpha系列产品成功扮演了GBA多媒体软件先锋的角色。GBalpha工作组技术人员潜心研究，本着高标准、人性化的设计理念，坚持不懈，开发出了高品质的GBA音乐播放软件GBalpha Walkman。本软件融合了GBA的尖端音频处理技术，使其在制作音乐（压制MP3文件到GBA ROM）的速度、音质、各种选项等多方面达到国际领先水平。紧随软件向多媒体的发展方向，为用户提供了更为完善的功能和简易的操作方案。我们感谢研发过程中，测试版用户提供的宝贵意见、建议和及时反馈，令产品达到尽善尽美。



主要功能特色：

■6：1、4：1压缩算法：尽显GBA 最佳音效机能，音频采样率高达44100Hz；

■人声专用模式：实现2小时长时间播放，绝对超过一般MP3容量；

■全电子书功能：边听音乐边读书，多种浏览模式，想怎么看，就怎么看；

■全控音乐操作：播放、暂停、快进、快退、重复、AB重复、休眠、选曲等应有尽有；

■自动存盘功能：无论是音乐还是电子书，自动记忆退出时的位置，贴心设计，方便无比；

■动态音乐画面：可DIY自己的动态音乐播放背景，甚至是动画，给您的音乐增加魅力；

■歌词同步功能：听歌时拿歌词本盯歌词的时代已经过去，现在可以用GBA轻松替代；

■按键锁定功能：防止误操作，GBA随您放哪儿听，彻底充当您的WALKMAN；

■关闭显示功能：只想听歌又想省电，此功能则是您的首选；

■密码功能：守口如瓶，保护您内藏资料的隐私权。

新功能点介绍：

■各种音质选择模式：适合您的各种需求，充分

利用GBA烧录卡的空间；

■关闭字幕同步功能：学英语时关闭英语对白字幕，更好地练习听力；

■字幕滚动浏览功能：看电子书无需再动手，轻松一看到底；

■兼容LRC同步文件：使用目前广泛应用的歌词同步文件，DIY更方便；

■精心设置按键安排：对于时尚的GBA SP，即便是把机体折叠，也可方便操作；

■采用GBK大字库：简体中文、繁体中文、日文等文字同屏显示成为可能；

■文字阴影设计：菜单、歌词的文字均加有阴影，确保不会受到背景图片颜色的影响。

PictureBoy

开发：DEVON

时间：2003-11-17

版本：v2.1

软件介绍：

■什么是PictureBoy?

Pictureboy是一个可以在GBA上观看图片和电子书的软体，你可以把图片或文件档经由转换程序转成GBA的ROM档，再透过GBA模拟器或GBA烧录卡来执行。

PictureBoy的特色

■支持图文同时显示

■支援16色、256色和24bit色BMP图片。

■提供浏览图片的选单。

■支持任意尺寸图片。

■提供平滑的卷动功能。

■可更换选单面版及电子书背景。

■显示缩图功能。

■提供观看电子书的功能。

■提供电子书标记段落的功能。

■支持繁体和简体中文。

■提供文件分类功能。

版本更新：

2003.11.17 v2.1完成

目录加入小图标。

电子书存盘改为看到哪存到哪。

2003.03.28 v2.0完成

支持Html转换。

调整电子书模式按键。

建立分类文件不必再打@符号。

2003.03.23 v1.9完成

繁体中文增加12x12字体。

调整了部分按键设定。

2003.03.17 v1.8完成

新增图文同时显示功能。

电子书模式增加按Select键变换颜色。

电子书模式增加阴影色。

电子书模式增加睡眠功能。

2003.02.28 v1.7完成

增加英文版本。

加强电子书显示英文功能。

可更换图片的起始坐标。

2002.12.15 v1.6a完成

新增分类功能。

修正一些小Bug。

2002.12.09 v1.6完成

程序改用ArmSDT重写，加快显示的速度。

支援16色BMP图档。

增加文件更名功能。

自动记录最后使用的Skin或背景。

2002.07.01 v1.5c完成

Skin格式更新，现在新版不支持旧的Skin。

新增可更换电子书背景的功能。

选单的文件名显示增长至34个字符。

2002.06.16 v1.5b完成

新增使用RL键切换段落的功能，标记段落的方法只要在文件中想要标记的位置打入<BM>就可以了。

2002.06.09 v1.5a完成

看文件档时可按SELECT改变颜色。

看文件时会记录最后观看的位置。

修正转换时异位的错误。

2002.06.07 v1.5完成

缩图置中。

调整按键配置。

24bit色图片和256色可混合转换。

选单支持中文档名。

增加观看纯文字文件的功能。

支持繁体和简体中文。

增加储存清单数据的功能。

2002.05.04 v1.4完成

支持任意尺寸图片。

增加显示缩图功能。

修正24bit模式中颜色的错误。

可计算转换后的ROM大小。

支持斜方向的卷动图片。

2002.03.21 v1.3完成

新增可更换标题和选单画面的功能。

新增支持小于240x160的图片。

新增记录上次最后显示图片的功能。

修正注意事项中的图片宽度，改为必须是4的倍数。

2002.02.20 v1.2完成

改良了目录功能。

修正按钮的问题。

2002.02.16 v1.1完成

支援全彩24bit BMP图档。

新增目录功能。

加快了转文件的速度。

新增简体版本。

2002.02.14 v1.0完成

ReadBoy1.6

开发：SHIKEYU

时间：2002-7-18

版本：v1.6

软件介绍：

ReadBoy是一个运行在GBA上的中文读书软件，它可以将你的GBA变为一台掌上读书器。通过与本软件相配套的"READBOY图书写入工具"，你可以将你喜爱的图书写入到GBA的烧录卡中，随身携带，随时翻阅。

软件特点：

■支持GBK大字符集的显示

■支持文本文件和网页文件的写入

■支持BMP图片文件的写入和显示

■无需解压ZIP文件就可写入其中的文档

■提供文本的自动分段

■提供BIG5内码文本的自动转换

■可设定文本显示的前、背景色

■可自动记录上次阅读的位置

■提供书签及快速翻页功能

■提供多级目录管理功能

最近更新：

ReadBoy 1.6

■加入了图片浏览功能（暂时只支持BMP位图）

■增加了目录功能，可以设置任意级数的目录（只有注册用户可以阅读目录中的文件！）

■可以直接添加zip文件中的文件

■修改数据保存方法，避免在做合卡时发生记录冲突

■可以按F11、F12按钮来批量修改书名

■其他的一些小改进

ReadBoy 1.2

■添加了文件快速选择功能

■书签管理添加了文章标题显示

■加快了大文件的显示速度

■添加了批量移动和删除功能

■去除了写入时假死的BUG

WORDBOY

开发：HuangYZ

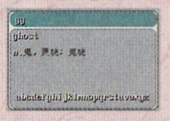
版本：1.5

软件介绍：

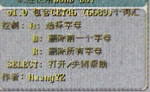
WORDBOY这款软件的作者是在国内原创GBA软件界中顶顶大名的HuangYZ，HuangYZ开发了国内第一个GBA游戏开发库GSLIB，最近HuangYZ正在与"星组"合作开发国产的GBA游戏GUNDAM SEED,现在完成度已经很高了。想知道详细情况，请翻阅以前的《掌机迷》。

WORDBOY是一款GBA用的电子词典软件，它包含了大学4-6级共6689个词汇。由于WORDBOY推出时没有大肆宣传，所以笔者也不清楚这款软件算不算是正式版软件。在简单的试用一下之后，觉得这款软件完成度挺高的。这款软件没有详细资料介绍，反正作为一款词典软件，在使用方面上手非常之容易。WORDBOY这款电子词典到现在一共推出了WORDBOY1.0和1.5共两个版本。下面的就是笔者在使用之后，找到WORDBOY1.0版的2处严重BUG。

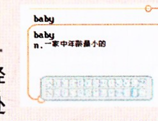
在选择字母按确认键的时候，我们只按一次确认键。可是它会自动的选中2-3个相同的字母。而我们每次还要手动去掉多余的相同字母。在查找单词的时候相当困难。笔者在模拟器和GBA中都试过了,分别都会出现这个BUG。而在GBA中会更严重，这让笔者相当郁闷。



还有在按SELECT键查看软件版本后，竟然会没有返回键。笔者按所有的键子都无效，连各种组合键也都试过了还是不行，必须



要关掉GBA从新运行。



WORDBOY1.5修正了1.0版的2处严重BUG，界面已经从新做了美化，字母选择处也经过了排序。而且增加了更换背景显示的功能，把SELECT键改成了背景切换键。

单词通

开发： 混沌星辰
时间： 2003-7-22
版本： 正式版
软件介绍：

“EASY ENGLISH FOR GBA”是一款GBA上的英语学习软件，严格来讲这只是一个电子词典类的工具。这个词典包含各种单词和词组共21702个，由于一些原因存在着一定数量的重复单词，但可以忽略不计。 本来想要将从小学到大学、托福、雅思等用到的词汇全部包含进来，但是我个人能力有限，不可能做那么多的工作，所以暂时只能作罢。 由于GBA自身机能的限制，查询速度不是很快，所以如果你要查找的单词比较孤僻，请稍微等待一下，只要是本词库中包含的单词都会详细地列出来。

使用说明：

在查找过程中，如果你只记得开始几个字母，那么请正确输入这几个字母进行模糊查询。有时某个单词除自身外还有词组，那么你可以在该单词后补加空格（字母Z后的空白部分）精确定位。

操作方式：

A键：选择字母进行单词拼写。
B键：确定所拼写的单词，并进行查找。
SELECT：后退，用于修改输入错误的单词。
STARTT：帮助，用于显示本页信息。
方向键：左、右用于选择字母。
L/R键：以5个字母为单位前后跳，用于快速选定。

图书仔

开发： 混沌星辰
时间： 2003-7-19
版本： 1.35测试版1
软件介绍：

图书仔(GoodBookAdvance)是一个制作GBA图书的工具，使用简单，可以将文本、HTML文件、图片写入可用于GBA的ROM，使GBA成为一个掌上阅读器。主程序仿WindowsXP界面，美观大方，用户还可以自定义界面颜色，以及设置文本界面的背景（支持图片后加入该功能）。

特 点

- ROM制作支持目录功能
- 界面采用XP风格
- 文字阴影
- 自定义颜色
- 24个标签
- 标签显示文件名称和进度
- 自动存档
- 快速存档
- 支持GBK大字符集
- 支持HTML文件写入
- 支持各种格式图片文件写入
- 图片支持缩放幻灯片等功能
- 版本更新速度快：）

更新日志(1.35测试版)

- 12:18 2003-7-19

加入图片选项和存档界面

- 22:08 2003-7-18

完善图片操作，支持缩放（速度较慢）幻灯片功能

- 18:06 2003-7-17

增加图片文件写入，支持*.bmp;*.dib;*.gif; *.jpg;*.wmf;*.emf;*.ico;*.cur，全部为静态图片，GIF和CUR只能取第一帧

- 19:48 2003-7-15

改变一些默认值

- 19:47 2003-7-15

改变图标的显示，使透明色不显示

- 19:01 2003-7-14

全面重写HTML转换TEXT函数，更完美：)，制作ROM时显示提示信息

- 5:45 2003-7-14

增加HTML写入（转换成文本），支持*.html;*.htm

- 8:43 2003-7-13

消除存档界面的显示错误

- 7:48 2003-7-12

重写文本输出函数，消除闪烁

- 21:28 2003-7-10

调整按钮延迟，手感更好

汉化组大曝光

星组的介绍

成立

星组的七位创始人是卡南、雅神、yjw、谜之训练家、GBABOY、游戏天使、Smileice，因此星组的LOGO是七芒星。一开始是因为大家对《特鲁尼克大冒险2》的强烈爱好而在日攻聚在了一起，卡南依据自己对《特2》的了解而想出了一些问题，类似《风来西林》中的100问，于是在日攻论坛上公开出题悬赏，吸引了不少高手来讨论，其中有来自NewWise的游戏天使。可惜像卡南这样对《特2》了解颇深的高手实在是太少了，作为奖品的卡南亲手制作《特2》限定版壁纸只有留为自己收藏了- -b。在讨论中大家渐渐产生了成立一个小组的想法，于是一群有相同梦想的人聚集到了一起，在合适的时间遇到了合适的朋友，而游戏天使又提供了合适的地方NewWise网站，天时地利人和加起来就成为了今天的星组。

发展

星组成立以后，有不少各方面的高手陆续加入进来，小组的技术力量渐渐壮大起来，于是开始计划游戏开发和汉化的项目。汉化方面选择的是《世界传说 换装迷宫2》汉化，这款游戏由于爽快的战斗方式和传说系列人物的聚集而大受欢迎，向各位玩家强烈推荐……+-_-（好像跑题了）当时的翻译风鱼、阿道和天使渚薰都是从论坛日语版块诱拐来的高手。后来听说Eyes_On_Me在开发GBA的《心跳回忆》，如此人才怎能错失，于是又一个高手被拐进了星星窝，《心跳回忆 星愿》成为星组的游戏开发的第一个目标，脚本、美工、程序一应俱全，炽天使的加入也把音乐这一欠缺的部分补足起来。

今年5月，yjw游说jkoe加入，作为《特2》汉化的技术人员。鉴于《特2》对星组有着特殊的意义，小组上下一致决定先暂停《换装2》的汉化，全力完成《特2》，加入不久的新翻译水瓶座也干劲十足的参与了这个项目。经过大家几个月的共同努力，《特2》完美汉化版于11月20日正式发布，星组主页也同时面世。在汉化部顺利完成项目的同时，开发部却遇到了难题，《心跳》的脚本几经修改仍然未能最终敲定，美工方面的图片也进行重新绘制，《心跳》的完成日期被推迟。此时一些成员由于工作或学业繁忙，退出了星组，Eyes_On_Me的离开实在是一大遗憾，无所不能的妖怪全能机器人卡南也由于面临毕业分配问题而消失了很长一段时间，星组进入了艰难的时期。

为了鼓励大家的士气，证明星组的实力，阿中（HUANGYZ）开始了GBA《高达SEED》的开发，其间为了借鉴PS2《高达》和GBA机战的优点，大家纷纷提供了帮助。而卡南找到了梦想中的工作GD（游戏策划）后，也开始帮助阿中做图片处理，《高达SEED》的测试版顺利的一次次更新，阿中为了调整手感做了很多改进，目前开发已经进入了最后几个关卡的设计阶段。虽然测试版7.0的泄露是无心之失，但是我们在论坛星组交流区收到了广大玩家的意见和建议，真是感谢大家的支持。

混沌星辰(CHAOS STARS)

使命

混沌星辰(CHAOS STARS)是由一群年轻有梦想的游戏创作者发起组建的.万物的复苏开始，蕴含着一种特殊的含义，我们把这种不平凡的含义叫做混沌，在生活和工作中，我们都希望成为最闪亮的星辰。我们为自己的理想而努力，从企划原案、脚本、到程序引擎开发、2D／3D美术绘制和音效，都精益求精，争取做到更好，这是一种使命，更是一种赤诚…



建立

2003年初，昊宁有意于开发一款制作精良的GBA RPG游戏，于是联系了一些对GBA开发有浓厚兴趣的朋友（乐水、azhong、宾宾、Eyes_On_Me、kyosuke、fish），但是由于严重的缺乏美工和好的剧本，游戏一直没有完成。之后，昊宁和乐水

在进一步聊天中有了组建游戏制作工作室的念头，而当时乐水正在用他自己写的GBA下开的发包beauty for gba制作两款不成熟的作品《花历》、《无雪的冬季》，虽然游戏当时只是DEMO，但看了乐水的作品，更增加了昊宁的信心。之后，昊宁还找来他的朋友寒雨负责网站和宣传。接着乐水和昊宁继续到网上寻找有才华的朋友，工夫不负有心人，乐水在一个CGDN论坛上找到了程序设计能人SHIK，昊宁也在台湾省的动漫社团找到了Dmitry，从此，剧本、程序、美工、后期到位，混沌星辰的5个核心人物终于聚在一起，6月底按照乐水开发的一款五子联珠游戏为基础，大家各自到了自己的工作位置。7月1日《挑战联珠》这个国内第一个正式版GBA游戏的发布，混沌星辰的奋斗史也随之拉开序幕。11月初，由于内部调整和工作压力，乐水离队，使混沌星辰失去一颗闪耀的星。

成员

现混沌星辰工作室成员昊宁、SHIK、寒雨、Dmitry、ES_ZETA、闪 · 纯静水、思嘉维、gameboy、最傻的人以及最近加入Uranus、WAZA、黑武士、青山妩媚、吉它、羽灵儿。

工作室每个人明确分工，乐水离队后，昊宁负责工作事务安排和策划；程序ES_ZETA、最傻的人和WAZA，由SHIK负责；Dmitry和闪 · 纯静水负责美术工程；黑武士策划；青山妩媚润色；吉它音乐；网站、测试安排给思嘉维、gameboy、Uranus和羽灵儿，由寒雨负责，此外还包括宣传和联系等。

由于大家工作都是在网上，所以每个人的时间和工作大家尽可能的协调，但是，混沌星辰最终的目标是一心做出最好的游戏献给玩家，所以，再多的苦也不算什么了。

发展

游戏的开发不是一个人的事情，是靠工作室每一个人的努力，混沌星辰的每一款作品，都是大家共同努力的结晶。到今天为止混沌星辰发布了广受好评的图书软件《图书仔(GoodBookAdvance)》；国内首款正式版游戏《挑战联珠》；英语学习词典软件《单词通》(EasyEnglishForGBA)。通过这些作品，混沌星辰渐渐在玩家群里有了一定的知名度。为了能及时得到玩家对这些作品的意见和建议，混沌星辰开辟了专用的论坛。网站也十分有特色，以卡通村庄形式，而且有十分多的内容和隐藏要素（听起来怎么这么像游戏），仔细找找，说不定游戏秘技就隐藏在里面某个角落哦。另外据说他们接下来要开发一款横向多重卷轴的大型ACT游戏(难道是类似晓月的游戏)，十分值得期待啊。

漫游汉化协会

我是漫游的新人，一个名叫沙丁鱼罐头的半吊子翻译。由于组长和胡里胡涂最近比较忙，所以本年鉴上的文章由我代笔，希望大家多多支持。

下面谈谈我对掌机汉化的一些看法，纯属个人观点，与组织无关。大家知道，虽然掌机发展的越来越成熟，但是GBA游戏的汉化还处于幼儿阶段。国内的汉化小组和个人不断涌现，由于缺少沟通，经常出现一个游戏几个组作，导致人力和资源的浪费。所以我希望各位有志于掌机汉化的人能够多多团结，完善汉化联盟的功能，协调发展中国的掌机汉化事业。



再来就是一个谁都不愿提的问题了，那就是商业化。现在的汉化小组都是无偿的，而每个参与汉化的人都有自己的初衷。像我，就是为了火焰接触的汉化界。我想，大部分人应该跟我一样，都是单纯的为了自己喜爱的游戏而有了做汉化的想法，但是那种热情想要持续，并不是很简单的事。而我们即使付出了很多，有时还会招来各方的批评。因此，有不少人退出了汉化界。虽然中国人多，但也不能让前辈们一个又一个失落地走出，那样掌机汉化迟早会走向没落。因此，当精神上的补给不足时，就需要物质上的刺激，商业化也就顺理成章了。

大家可能不曾想到，做汉化的人有多少自己都没有掌机的；还有的人牺牲上工作和考研的时间来作游戏，他们都很辛苦，但他们不求回报。当我们拿着EZ2津津乐道中文版游戏的时候，他们却在一边抠着文本一边吃着泡面…我们不该饮水思源么？我们不该给他们一些应有的回报么？如果商业化成功，我们的汉化人们可以随时随地的测试游戏和了解剧情，可以买更多的资讯来充实自己，这样就能更快更精地把汉化游戏献给广大的玩家。大家又何乐而不为呢？

我之所以敢把这个禁忌说出来，是因为我没有什么牵挂。我可以做垫脚石。大家有什么不满就发过来吧，我的邮箱tasukiyuu@126.com，水雷炸弹本MM通通接受！

狼组

人员

狼：网站更新、游戏测试、翻译文本校对

Dark01：Rom hacker

Alan Yang：Asm Hacker

ct：Rom Hacker

metore：Asm Hacker & Rom hacker

gratia：做字模、繁体版汉化

xade：Asm Hacker& Rom hacker

三十而：日文翻译

biggod731：翻译

Pinokio：Asm Hacker& Rom hacker

空中木匠：翻译 闭关中

sfcboy：网站更新，游戏测试

etal：日文翻译

作品

项目编号(NO)：0001
项目名称（Project Name）：火炎之纹章-多亚基拉776（sfc） Fire Emblem Trachia 776（J2C）
项目进度（State）：完成度 100%

项目编号(NO)：0002
项目名称（Project Name）：火炎之纹章-纹章之谜（sfc） Fire Emblem Monsyo no Nazo（J2C）

项目进度（State）：
目前进度100%

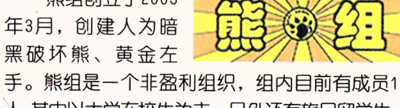
项目编号(NO)：0003
项目名称（Project Name）：火炎之纹章-圣战系谱（sfc） Fire Emblem Seisen no Keifu（J2C）
项目进度（State）：BT 中，目前进度 8.74%

项目编号(NO):S0004
项目名称（Project Name）:冰风谷2（pc） IWD2（E2C）
项目进度（State）:工作中，目前进度不详
此项目由狼组与www.dndrpg.net的冰风谷2专题站合作，共同汉化。

项目编号(NO)：0005
项目名称（Project Name）:皇家骑士团2（SFC） Tactics Ogre（J2C）
项目进度（State）:工作中，目前进度不详

目编号(NO)：0006
项目名称（Project Name）:梦幻模拟战2（MD）
项目进度（State）:工作中，目前进度1%

熊组



熊组创立于2003年3月，创建人为暗黑破坏熊、黄金左手。熊组是一个非盈利组织，组内目前有成员12人，其中以大学在校生为主，另外还有旅日留学生、已经工作的从业者。一帮年轻人、一帮游戏的狂热者，抱着共同的爱好和信念走到了一起，为中国的游戏汉化界带来了新的气息。目前熊组有独立完成作品GBA 3个、MD 3个，合作完成作品GBA 1个。在提高汉化数量的同时，熊组始终以“完美汉化”为目标，坚持把汉化质量放在首位。

新的一年，熊组将一如既往的把汉化坚持到底，数款游戏已经在策划和实施中，相信不久，新的作品将以高品质呈现在大家的眼前。

网站：http://bearteam.emu-zone.org

目前成员：

破解：暗黑破坏熊、GXB、黄金左手、yunfei0500、任意飞

翻译：AYAHR、CHDU、酒井林、毛毛、HOUHOU、SONEN

美工：小嘿嘿

汉化作品：

《我是航空管制员》GBA

完成日期：2003/04/11 99%版
2003/06/14 完美汉化版

汉化人员：

破解汉化：暗黑破坏熊

翻译：AYAHR

特别感谢：航空知识顾问：徐晓洲

专业术语翻译：mushroom,cloudx

《最终幻想战略版ADVANCE》GBA
完成日期：2003/07/28
汉化人员：
程序破解：暗黑破坏熊
文本翻译：AYAHR、CHDU、台湾玩人
LOGO制作：小嘿嘿

《鬼武者ADVANCE》GBA
完成日期：2003/08/28
汉化人员：
程序破解：暗黑破坏熊
文本翻译：AYAHR、CHDU、HOUHOU、酒井林
LOGO制作：小嘿嘿

灌篮高手MD版 简体中文版----------熊组汉化
完成日期：2003-12-27
程序破解：暗黑破坏熊
文本翻译：AYAHR、毛毛、SONEN、暗黑破坏熊
完成日期：2003-10-30

《名侦探柯南》 合作项目
完成日期：2003-10-30
程序破解汉化：GXB

《学校创造》《犬夜叉》全力汉化中
《大战略》
程序破解：暗黑破坏熊
文本翻译：YUNFEI0500、暗黑破坏熊
（这两天就能完成）

《ZERO WING》MD
完成日期：2003/05/19
汉化人员：
程序破解：GXB

《吞食天地3》MD（繁体化简）
完成日期：2003/05/23
汉化人员：
程序破解：GXB

《学校创造》《犬夜叉》全力汉化中

实况GBA的英化
时间：忘记
程序破解：任意飞
翻译：？？

CGP



人员：ROC、大天神、蓝色幻想、伤雪、小胖、verify、枫、离群的猴子、kinglly、枫之雪、water、皮皮、安妮宝贝、蜇语门

作品
未完成：《开启的封印》、《逆转裁判》、《实况足球》、《VR网球》、《封印之剑》

已完成：《牧场物语》、《光明之魂》、《究极截拳道》

TGB

TGB汉化工作室 简介
站点中文名：TGB汉化工作室
站点英文名：TGBoffice
站点简称：TGB、T站
站点域名：http://tgb.go.3322.org http://tgb.69898.com
成立时间：2000年9月17日



汉化成员主要信息：
yeyezai：站长，主要负责网站制作、管理、宣传，成员招收，汉化方面主要是“打杂”，汉化的每一步骤都会涉及到一些。
zmb1023：游戏破解，论坛管理员
小新：网站美工、宣传
森：SFC《前线任务》及GBA《元素大战》的汉化,程序员，GBAmap工具
八月凉：GBA《正邪幻想曲》汉化，游戏破解，论坛管理员
菜鸟小生：GBA《正邪幻想曲》汉化，菜鸟工具
红烧牛肉粉：GBA《我们的太阳》汉化

x-man1001：日文翻译
WANG：日文翻译（因忙于专业考试，暂时隐退中）
飞速：游戏测试

游戏汉化进度：
已完成：
SFC：牧场物语
GBA：口袋怪兽弹珠台（与口袋吧、shikeyu合作汉化）
进行：
SFC：前线外传
GBA：闪灵二人组 文本翻译中 50% （yeyezai）
正邪幻想曲 破解100% 文本翻译中 50% （菜鸟小生、八月凉）
我们的太阳 文本翻译中 15% （yeyezai、红烧牛肉粉）
元素大战 20% （森、八月凉）

简介：TGB(TGB Dual，Terminal GameBoy Daul的缩写）是一款GB模拟器，由一日本人开发。因为我喜欢它强大的功能，并努力完美汉化，取得到开发员的授权，成为TGB官方中文网。后因开发员的停止开发而停止汉化这款模拟器。

在汉化这款模拟器的过程中，T站从一个汉化模拟器的网站转为了TV游戏汉化的网站，期间经历过许多的困难，如网站空间不足、游戏文本无人翻译等，但这些困难最终在T站成员的努力及汉化界的朋友的帮助下解决了。

在汉化界中，T站是技术实力不太强的一个小站点，汉化的游戏进度比较慢，加上T站有两名成员已步入高考的准备阶段，使整个游戏汉化进度更加的慢，希望网友们能谅解。

现在通过本年鉴，为T站招收两名日文翻译及一名美工，希望大家能支持我们！谢谢。

天使汉化组

天使汉化组：
组长:emotexx,
破解:emotexx,angel poon
美工:madcell,胡里胡涂
翻译:贪财大叔

已完成：
名称：电梯大战－新与旧（繁体）
机种：GameBoy Advance
文件：Elevator Action – Old & New (J) [Trad. Chinese] (Angel Team).zip

名称：快打旋风ONE（繁体）
机种：GameBoy Advance
文件：Final Fight One (J) [Trad. Chinese] (Angel Team).zip

名称：超级躲避球（简体）
机种：GBA
文件：Super Dodge Ball Advance (U) [Simp. Chinese] (Angel Team).zip

名称：超级躲避球（繁体）
机种：GameBoy Advance
文件：Super Dodge Ball Advance (U) [Trad. Chinese] (Angel Team).zip

名称：奇奇怪界（繁体）
机种：GameBoy Advance
文件：Kiki Kaikai Advance (J) [Trad. Chinese] (Angel Team).zip

未完成
名称：纯情房东俏房客－祝福的钟声（简体）
机种：GameBoy Advance

PGCG



PGCG小组全称Pocket Game Chinese Group(掌机游戏汉化小组）是2003年5月刚刚出现在汉化界的小组，时间说长不长，说短不短。我们拥有许多汉化作品，我们最大的优势在于拥有对游戏事业的极大热情。小组内部以松散的管理却凝结着最强的团结向心力！小组现在处在蓬勃发展的时期，“长江后浪推前浪”欢迎

各方高手加入PGCG！
目前主要成员：疾风之狼、黑武士、天亮了、二甲、甜心猪猪、艾迪、全球通、ggyy3166、飞云、闪·纯静水、RainyHeart、青山妩媚、刘泪、R prince、Bean、adds。

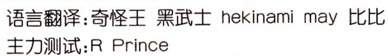
2003－7－23
索尼克2
本作由"PGCG汉化小组"汉化！
ROM HACK:全球通
图片破解:疾风之狼
日文翻译:奇怪王
LOGO美工:闪·纯静水
游戏测试:adds bean



这款游戏是PGCG的处女作，游戏本身很好玩，作为自己的第一款汉化作品，我们也竭尽所能，争取把这款作品做的完美。这个游戏已经全部完成了！

全球通曰："有点遗憾的是游戏某部分内容调用了GBA的BIOS字库，凭我当时的个人能力还不能汉化出来。做完这个游戏后小可EXP赚了不少，连续Level Up了n次，呵呵，同时也晋升为了小组组长，身上的担子越来越重了。"

2003－8－12
《钻地小子A》中文版
ASM HACK 疾风之狼
ROM HACK 甜心猪猪
游戏美工:闪·纯静水
语言翻译:奇怪王 黑武士 hekinami may 比比
主力测试:R Prince
特别鸣谢:吉尔瓦伦丁



这是我们组的第二款汉化作品，也是疾风之狼负责的作品，他可是我们组的ASM破解强人哦，在他的努力下，现在钻地小子A已经完成了，还有一些不影响游戏的部分，完美版 也会很快出现的！

2003－9－3
PGCG第三款汉化游戏：《F-Zero》发布
闪·纯静水：《F-Zero》如期而至，终于在我考试之前发布，感动ing。
除了无关紧要的英文以外，其他日文均已被汉化。
ROM HACK 闪纯静水
游戏美工:闪·纯静水
语言翻译:闪·纯静水 剑圣ナミル
主力测试:R Prince

闪·纯静水的第二部个人作品，闪的确是强人呀，从开始汉化到全部完美完成只用了不到一个月的时间，无论是游戏本身还是汉化质量都是不错的！

03－10－01
《光明之魂2》中文版
ROM HACK：全球通、疾风之狼、闪·纯静水、bean
日文翻译：剑圣ナミル、步露夜、黑武士、天亮了、 比比
文本校对：黑武士、步露夜、全球通
主力测试：R Prince、魔剑士但丁



这是PGCG成立以来接手的最浩大的工程，文本近1.5M，在汉化的过程中我们遇到了许多以前没有碰到过的问题，但是都一一解决，这也给我们以后在大型多文本游戏的汉化工作中积攒了宝贵的经验。 这个游戏算是全球通接手的第二个游戏，也是第一个大型RPG游戏，汉化过程中出现了很多失败的地方也是在所难免的，最大的问题就是对话文字显示花屏。其实这个问题原本并不严重，不过运气确实很差，刚好和游戏设计上有点冲突。如果在VBA上运行必须开BIOS功能并且尽可能不使用模拟器的存档功能，如果在GBA上运行问题就少多了。为了这个尽力汉化好这个游戏，全球通已经弄到双眼充血的地步了，毫不夸张！不为名不为利，就因为对游戏的爱好和执着的精神。

03－11－30
高达G世纪终于推出了！我们PGCG小组也同时宣布对这款游戏进行汉化！相信在我们强力的四位翻译：黑武士、youki、二甲、天亮了（排名不分先后～～～）的努力翻译和全球通，疾风之狼的疯狂破解下，中文版的高达G世纪一定会早日出现在大家面前！不过为了避免lamer骚扰和D商的阴险动作，在该游戏汉化过程中PGCG将不会公布任何进况及测试补丁，也请各位高达Fans不要联系PGCG询问情况。



另外，PGCG还有以下几个汉化项目长期进行中！
铸剑物语：30％ （原艾迪的Noir工作室项目）

阿滋漫画大王：60％	口袋棒球3：40％	拿破仑：80％

狼眼看竞争

兔子：请问，您对竞争有什么看法？ 我指是国内近期涌现的一大批汉化小组，各汉化小组之间质量与速度的竞争。

wolf：首先，我认为竞争是一件很好的事。商业化社会下，竞争会使消费者得到实惠，汉化小组之间的竞争由于不涉及到利益，我想出了促进大家的进步以外好像没有任何的负面作用。一句话，竞争是好事！

兔子：如果是用其他手段竞争呢？ 比如，恶意中伤其他小组，围攻其他小组。

wolf：这个......好像不是竞争吧，应该是属陷害，呵呵。不过我这个人相信真相总会大白的，即使其他人恶意中伤，我想不应该用同样的手段反击，如果那样的话，你和他还有什么区别呢？善意的辟谣、解释当然是必需的，但是不需要报复。

兔子：这个当初屎王那里出现过，某组企图阻止屎王汉化《最终幻想6》。还说什么《最终幻想》系列的汉化权应该归他们。 您认为阻止不正当竞争最有效的方法是什么？

wolf：老实说现在的汉化工作都在非常尴尬的地位，半地下，没有官方的授权。所以谁出来说什么汉化权应该归谁的问题，我觉得都是笑话，根本不予理睬。这种口舌之争实在没有什么意思。要说对付的方法，我们小组的技术力量非常雄厚，完全可以用这个来解决。比如说，你说这个游戏是你汉化的，那么请你在游戏开头的字幕上加上几行字，改变一下片头动化，没有技术力量的人、小组根本不可能做到这一点。

兔子：呵呵，主要是用技术实力让那些无理取闹的家伙知难而退吧？

wolf：对。就是这样的，在汉化游戏方面来不得一点虚假，需要的就是实力！

——原载于《模拟于游戏》第7期

2004年年初，在写这些文字时，业内发布的最新汉化掌机游戏是《WARIO制造》，离2001年《恶魔城—月之轮回》的发布已经两年有余了，在这期间，我们已经欣赏到诸多的汉化作品，当然它们的质量也是参差不齐，虽然有一些完全是属于赶工之作，但是其中也不乏精品，如《牧场物语》、《最终幻想战略版》、《口袋妖怪386版》、《恶魔城》系列等，而目前这些作品的"娘家"大多是汉化小组，比如《牧场物语》为CGP小组和模拟天下汉化，而《最终幻想战略版》则是熊组的杰作，这主要是因为团体合作所独有的高效率高质量所决定的（当然，个人汉化者如果有过硬的技术以及赤诚的热情也是能做出好作品的，如SHIKEYU的《恶魔城》系列），中国有句老话叫做"众人拾柴火焰高"，也就是说的这个道理，汉化小组的分工一般就很明确，破解、程序、翻译、美工各司其职，各谋其政，大家有条有理，不紊不乱，在合作之下，作品往往能够以很高的效率发布。这些都是汉化小组好的方面，然而，我们也必须清楚地认识到，在现在的汉化界，汉化小组的形式已经暴露出某些缺陷，急需我们去认识去改正它。

汉化小组毕竟是业余的，这个组织可以说没有多少纪律性，它的维持只能靠成员们的自觉而已，大家都有种认识就是汉化者们都是属于个性型的人才（笑），那么这么多人聚在一起难免会有一些观念认识上的差异，比如汉化游戏的选取、发布时间、方式等。这是小方面，从更深层次的角度来看，各个汉化组之间的恶性竞争也应该得到制止，时常见到各个汉化小组为争夺某游戏的汉化权（实际上这种行为是很可笑的）而搞得鸡飞狗跳，有时候发生撞车时间后当事者都我行我素，这有必要么？实为浪费资源矣！一些有心人在网上发起了汉化游戏联盟这个组织，这是相当好的构思，既可以协调大家关系，又可以优化资源配置，希望各个小组都能够认真考虑一下这种形式。



说了这么多，从总体上看，去年的掌机汉化界作品多多，成绩突出，这一切都和辛勤耕耘的汉化小组们分不开，在此，我代表所有的玩家向汉化小组们说一声：辛苦了！衷心地谢谢你们！

BY 窗外不归的云
2004/1/29

◆ 参加制作成员

昊宁、全球通、枫雪、Uranus、羽灵儿

◆ 特别感谢

乐水、[聊天机器]、dwt_so、沙丁鱼罐头、游人

◆ 联合制作(名称不分前后):

《掌机迷》杂志	http://www.vgame.cn
掌机之王网站	http://www.gbgba.com
掌机地带网站	http://www.chinagba.com
掌机前线网站	http://www.game-ark.com
GBMad网站	http://www.gbmad.com
游戏汉化联盟	http://romhacker.chinaemu.cn
汉化情报资源站	http://www.gamelive.net/emu
4757掌机基地	http://www.4757.com
GBA游戏攻坚站	http://game.gogz.com
混沌星辰工作室	http://www.loveu.cn/hdxc
PGCG汉化组	http://www.gbgba.com/pgcg
CGP战士团	http://www.cgpteam.com
狼组	http://romhacker.chinaemu.cn/ipb
漫游汉化协会	http://manyo.5188.org
熊组	http://bearteam.emu-zone.org
天使汉化组	http://emu.joyie.com/host/angelteam
星组	http://www.newwise.com/star
TGB汉化工作室	http://tgb.go.3322.org

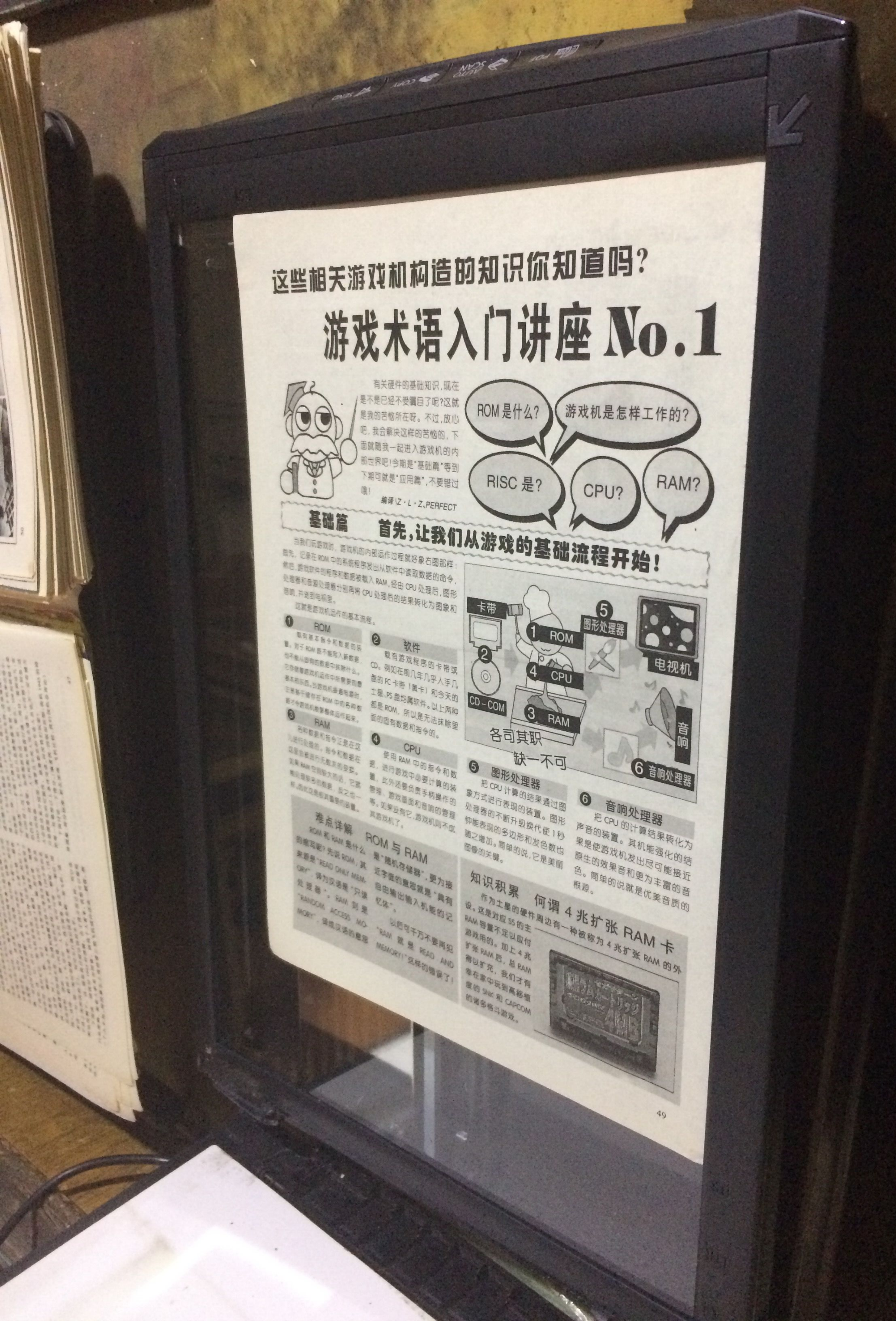


中国制造2003

接触GBA以来，我就有打算做一本专辑，收录国内的GBA开发和汉化的作品，首先我觉得这样可以方便各位玩家，很多玩家都不懂日文，寻找中文的游戏很困难，其次呢，开发和汉化组的朋友，都很辛苦，因为是不求回报无偿为大家服务的，制作这个年鉴，把大家努力的成果收录其中，也是对大家的鼓励，以后更好的为玩家服务，对大家都有所帮助，何乐而不为呢...和风林兄提过想法后，马上得到电软响应，大家一起收集材料和整理，这次几乎动用了所有国内GBA网站和组织，包括得到了电软的大力支持，还有各个友情人事的帮助，感谢各位朋友的支持，收集、整理材料非常的艰苦，足足耗时5个月，真心的希望杂志能受大家的喜欢，支持国内游戏发展。


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新


特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在 ROM 中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件中的程序和数据被载入 RAM，经由 CPU 处理后，图形处理器和音源处理器分别再将 CPU 处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。

❶ ROM

载有基本指令和数据的装置。对于 ROM 既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在 ROM 中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的 FC 卡带（黄卡）和今天的土星、PS 盘均属软件。以上两种都是 ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的，指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果 RAM 空间够大的话，它就能处理够多的数据，反之也一样，因此这是相当重要的装置。

❹ CPU

使用 RAM 中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把 CPU 计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使 1 秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把 CPU 的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

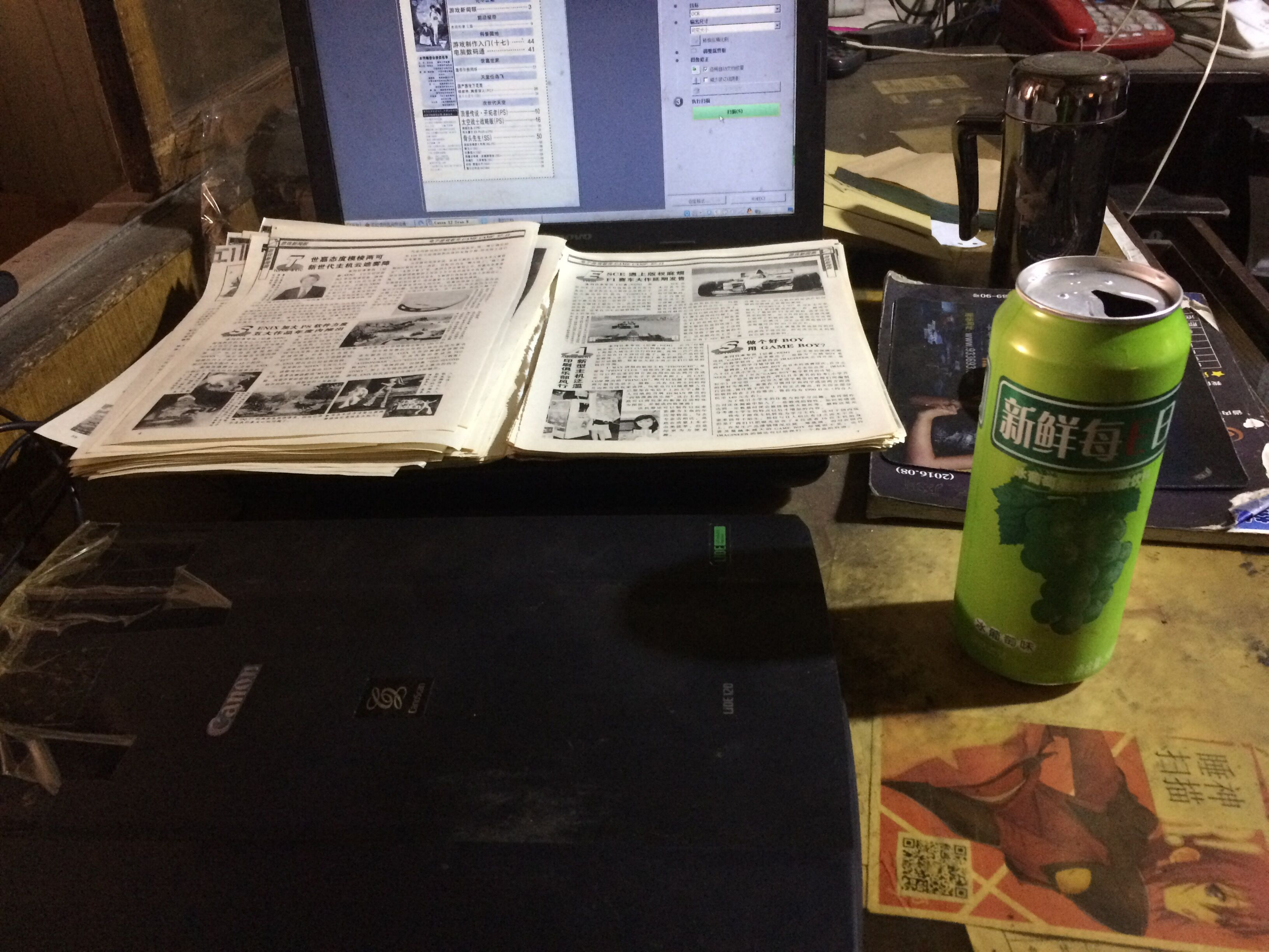
难点详解　ROM 与 RAM

ROM 和 RAM 是什么的缩写呢？先说 ROM，其英语是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM 则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM 就是 READ AND MEMORY！"这样的错误了！

知识积累　何谓 4 兆扩张 RAM 卡

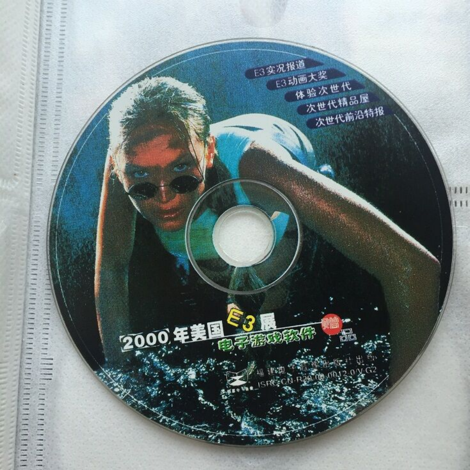
作为土星的硬件周边有一种被称为 4 兆扩张 RAM 的外设。这是对应 SS 的主 RAM 容量不足以应付游戏用的。加上 4 兆扩张 RAM 后，总 RAM 得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的 SNK 和 CAPCOM 的诸多格斗游戏。



世嘉态度模棱两可
新世代主机云遮雾障
ENIX加大PS软件力度
五大作品年度内推出
SCE遇上版权麻烦
F1赛车大作延期发售
做个好BOY
用GAME BOY?
新型主机泛滥
印刷俱乐部风行
新鲜每日
(2016.08)
Canon
睡神
扫描


格門天書3D
中国人事出版社
格斗天書
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
高速复印
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭


E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款(0) 待确认收货(1) 成功完成 更多

《电子游戏软件》杂志创刊五… ￥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：￥220.00(含 快递￥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

顶部

电子游戏软件:95缩印合订本(货… ￥200.00 ×1

< 我的订单 •••

电子游戏软件 搜索

交易中 | 待付款 (0) | 待确认收货 (1) | 成功完成 | 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20 顶部

【电软十年岁月电子版后日谈】

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子…算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。

删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 >

交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计:¥850.00(含运费¥20.00)



删除订单 卖了换钱

15998866yin >

交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥480.00(含运费¥0.00)



LEVEL UP
游戏城寨
2007
3周年纪念号
我为游戏狂
VIEWPOINTS
闲鱼@tb163049_0


电玩新势力
DVD
METAL GEAR SOLID
电新DVD
电新DVD 3
电新DVD 4
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME



98年上半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年下半年合订本



TV GAME & PC GAME



99年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
典藏本
内蒙古人民出版社
闲鱼@tb163049_00



【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信

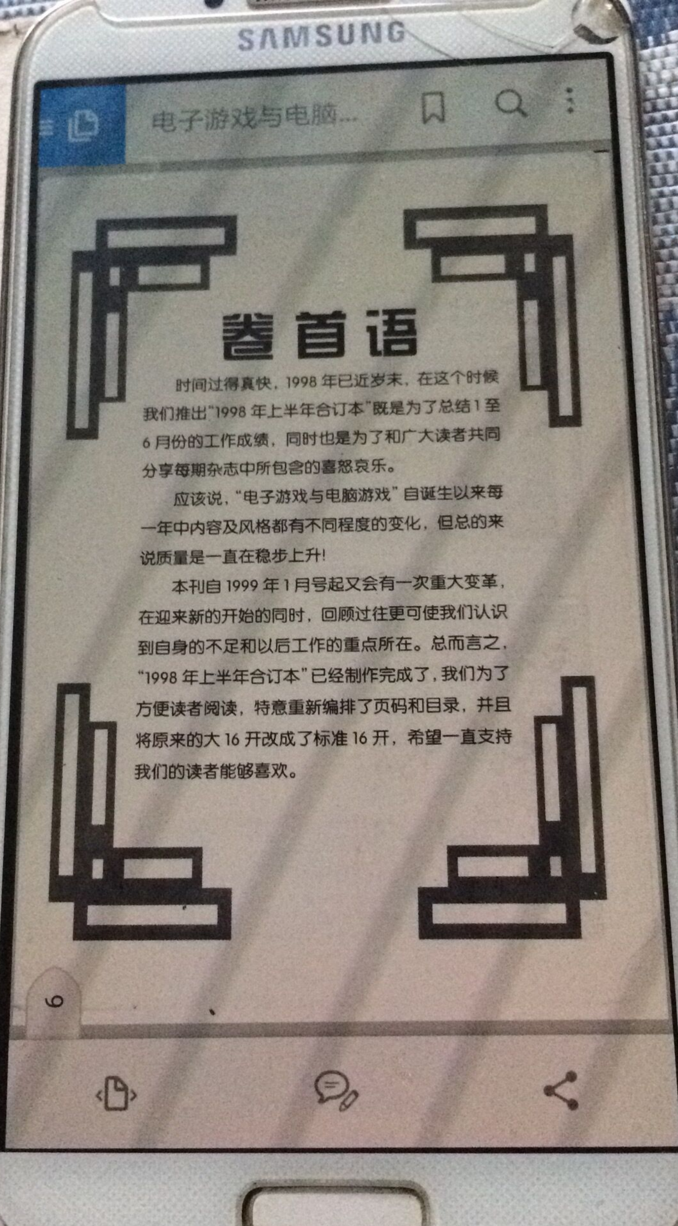


99年下半年合订本



SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
(SS) LAGUACURE (PS)
1998 · 1
5


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
98 年上半年合订本
3



电子游戏与电脑...

卷首语

时间过得真快，1998 年已近岁末，在这个时候我们推出"1998 年上半年合订本"既是为了总结 1 至 6 月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升!

本刊自 1999 年 1 月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998 年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大 16 开改成了标准 16 开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。



1998年1月号目录



1998年2月号目录



